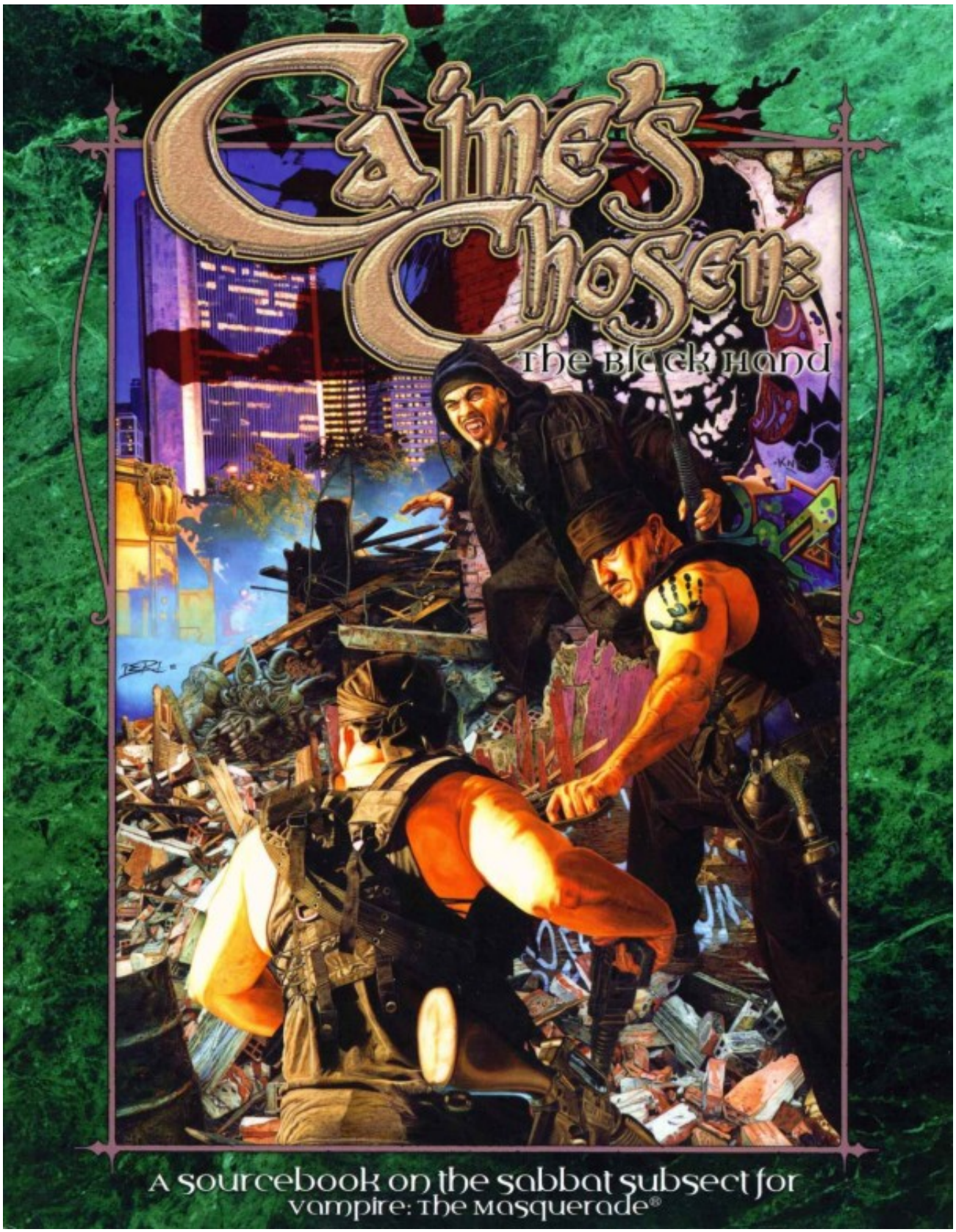

Caine's Chosen
The Black Hand
A sourcebook on the sabbat subsect for
Vampire: The Masquerade®

ВСТУПЛЕНИЕ: ТАИНСТВЕННЫЕ ПУТИ

Тогда придёт время,
Когда скрытое раскроется,
И тени восстанут и востребуют своё,
И из бури придёт чёрный шторм,
И обрушит он свой гнев на врата – и преодолеет их…
Тогда придёт время.
— Хроники Потерянного Племени

Немногие из загадок в Мире Тьмы настолько повсеместны и одновременно непостижимы, как Чёрная Рука. Эта секта фанатиков находилась под покровом тайны с самых её истоков. Хотя утверждение, что её члены являются частью Шабаша, верно – даже то, что Шабашу наверняка известно об этой секте, ограничено мимолётными обрывками слухов да туманными догадками то здесь, то там. Эта скрытная организация – нечто действительно большее, нежели современный вампирский культ смерти, представить который могли бы многие – наполняет даже закалённых временем и сражениями Сородичей слишком уж смертным страхом, стоит лишь упомянуть её название. Для обычного неоната Камарильи эта группа жестоких убийц, солдат и генералов, – не только зловещая военизированная рука бесчеловечной и грозной секты. Для неоната Камарильи – и для немалого числа Старейшин – Чёрная Рука и есть Шабаш.

Ни одна секретная вампирская группировка не заслужила свою репутацию более справедливо (или более основательно), чем Чёрная Рука. Но почему эта репутация так ужасна? – может спросить кто-нибудь. Что делает эту группу столь ужасающей, что даже Проклятые, дрожа, стремглав несутся от неё к своим убежищам? Причины так же многочисленны и таинственны, как и мрачные члены секты, и именно этот самый мрак – этот проникающий повсюду покров неопределённости – поддерживает дурную славу секты, доводя как её врагов, так и союзников до лихорадочной дрожи. Её точная численность неизвестна, видимое вовлечение её в дела Шабаша редко, её практики и внутренняя деятельность – строго охраняемая тайна. В секте обретаются некоторые из наиболее жестоких и опасных Каинитов, которые до сих пор путешествуют в ночи, но её лидеры могут, требуют – и получают – абсолютную верность и повиновение от тех самых безжалостных убийц. Членство в её рядах даёт шабашиту значительный статус в глазах его менее привилегированных братьев по стае, хотя многие представители Чёрной Руки держат свою связь в строгом секрете. Лидеры Шабаша не полностью доверяют Чёрной Руке, хотя без колебаний призывают воинов секты, когда возникает потребность, и Рука с готовностью откликается. Инквизиция Шабаша не скрывает своих серьёзных подозрений насчёт Чёрной Руки и её подпольных путей, хотя попытки хоть как-нибудь исследовать секту всегда загадочным образом срывались.

Так что же такое, в самом деле, Чёрная Рука? Маленькая, но невероятно сильная фракция внутри Шабаша? Фанатичный ноддистский культ, который старательно готовится к приходу Геенны? Корпорация профессиональных

убийц, замечательных военных стратегов, мастеров военного дела, безжалостных политиков и убеждённых ветеранов Джихада? По правде говоря, Чёрная Рука – это всё вышеперечисленное… и намного более того.

Чёрная Рука это также тайное культовое общество, корни которого намного старше самого Шабаша. Она сохраняет древние мистические традиции, основанные на тайном ноддистском знании, чьи тайны открываются только тем участникам, которые заслужили право быть одаренными этим знанием. Её политические цели охватывают намного более широкое поле, чем регентство и консистория, и дальновидность её основателей по-прежнему направляет её лидеров даже после того, как те основатели превратились в прах. Она играла – и ею играли – на шахматной доске Джихада на протяжении столетий, и теперь, наконец, самые последние фигуры направляются к месту эндшпиля.

Чёрная Рука – это фракция Избранников Каина, верной военной элиты, решившей не только бороться за выживание в Последние Ночи, но победить… и, в конечном счёте, потребовать свою награду от самого Каина.

Тема и Настроение

Практически у каждого фанатичного военного культа в истории есть некоторая концепция вознаграждения достойного в жизни после смерти. Каждый погибший воин в результате знал, что он попадает в заслуженный рай в обмен на последнюю жертву. Это вера, позволяющая воинам бесстрашно встретиться лицом к лицу со смертью – поскольку они знают, что смерть на самом деле не является концом – скорее, новым началом.

Однако, одна из основных тем «Вампира» – что вампиры, по их собственному определению и по верованиям смертных, от которых они произошли, являются Проклятыми. Для них жизнь после смерти содержит только мучения, пустоту и ужас – из-за того, что их проклятие навсегда отрезает им путь к раю их смертных предков. Чем дольше они существуют, тем более ужасающей становится перспектива Окончательной Смерти, момент, к которому Старейшины, Сородичи или Каиниты, идут через огромные расстояния, избегая подвергать себя какой-либо опасности вообще. Каиниты любого значительного возраста – попросту не тот вид существ, из которых могут получиться мученики.

Для чернорукovцев, многие из которых обычно являются Анциллами или старше, и чья миссия – в конечном счёте выиграть финальную битву с Допотопными, это представляет некоторую философскую дилемму. Для Чёрной Руки, которая должна быть фанатичным культом Избранных Каина, бросающим вызов смерти, они должны оставаться верными концепции вознаграждения или перерождения после Окончательной Смерти со всей верой, на которую только способны их проклятые души. В конце концов, это всё, что у них есть. И эта концепция, идея конечного вознаграждения – вера, что все их усилия, самоотверженность и вера существуют для чего-то – является основной темой и идеей секты в целом. Для этих неумолимых фанатиков явление конца – единственная перспектива, и таким образом конец действительно оправдывает все средства.

Когда вознаграждением является вечность на стороне чьего-нибудь создателя, будет ли какая-нибудь цена слишком высока?

Чего ожидать

Эта книга предлагает много различных перспектив в этой сложной и многоуровневой секте, многие из которых приходят из первых рук – слов представителей самой Чёрной Руки. Источники обеспечили здоровую долю субъективности, которая является ядром всех книг и историй из серии «Вампир». Мы не хотим, чтобы читатели руководствовались какими-либо иллюзиями во всём, что касается Руки: секта слишком интересна и вовлечена в сражения Последних Ночей, чтобы можно было дать ответы на все её загадки в одной книге. Для некоторых последующего будет больше чем достаточно, чтобы передать удивление, тайну и ужас, которые окутывают этот культ подобно тени. Для других материал, представленный здесь, только коснётся поверхности, оставляя их разочарованными и жаждущими всё большего количества ответов. Им мы можем только сказать...

Это ваш секрет. Получите от него то, что желаете.

Глава 1: Передвижения Невидимой Руки повествует о длинной и пронизанной традициями истории секты, начиная с её истоков в виде культа смерти Среднего Востока и заканчивая её принятием, и, в конечном итоге, решающим фактором деятельности Шабаша. Культ пережил века гражданских войн, политической борьбы и междоусобной суматохи, чтобы попасть туда, где он находится в нынешние ночи – в авангарде армии, в то время как звон колоколов предвещает приход Геенны.

Глава 2: Форма следует за функцией для разнообразия исследует непосредственно секту. Посмотрите на её организацию, на то, какие виды обязательств ожидаются от её членов... и, возможно, что наиболее важно, на основные принципы деятельности этой давно недооцениваемой секты.

Глава 3: Тактика и Методика исследует принцип работы секты и различные пути, с помощью которых её участники исполняют свои заказы, в дополнение к детальному изучению военных и политических стратегий, используемых руководством секты.

Глава 4: Мы Легион дает игрокам взглянуть на то, как создать совершенного зверя, обсуждая методы и характер мотивации. Также сюда включено небольшое количество возможностей Чёрной Руки, включая высокоуровневые и комбинированные Дисциплины, и тайна, скрытая за способностью секты к ритуалам.

Глава 5: Повествование представляет подсказки для Рассказчика для управления всеми типами игр Чёрной Руки, от включения Чёрной Руки в существующие Хроники до использования её для максимального эффекта в хрониках, в которых секта выступает или не выступает в качестве центра сюжета.

Лексикон Чёрной Руки

В этой книге используется определённое количество терминов, некоторые из которых даже внимательные читатели могли никогда не видеть и не слышать раньше. Так что мы собрали их здесь для того, чтобы читатель всё понял и мог при необходимости возвращаться к этому списку. Некоторые из

этих терминов являются значительными для функционирования секты от ночи к ночи; другие ни в коем случае не являются «обязательными», но включены, чтобы в дальнейшем обогатить общую атмосферу и исполнить ожидания, возлагаемые читателями на тематику секты.

Кровотечение (Blooding, The) – неофициальный ритуал, который используется, чтобы дать новичку статус полноправного члена Чёрной Руки.

Кадеты (Cadets): стажёры Чёрной Руки; низшие из низших в секте.

Колонна (Column): постоянный камут.

Дуктус (Ductus, мн.ч. «ducti»): в терминах Чёрной Руки – действительное название профессии; лидер камута или колонны.

Доминион (Dominion): наименование статуса и уважения внутри секты, подчиняющийся только Серафиму.

Эмиссар (Emissary): должность того, кто служит глазами, ушами и устами секты на политическом уровне.

Хулул (Hulul): название лидера Ассамитов Антитрибу, в настоящее время принадлежащее Ниццам аль-Латифу.

Камут (Kamut): временная стая Чёрной Руки, собранная, чтобы свершить особую миссию секты.

Мустаджиб (Mustajib): «заслужившие право»; недавно посвящённые члены Чёрной Руки.

Сокрушитель (Remover): член Чёрной Руки, устраняющий препятствия секты, часто запутанный шакаром.

Второй (Second): ещё одно название, используемое для того, чтобы отметить доверенное лицо («правую руку») доминиона или Серафима.

Серафим (Seraph): один из четырёх (сейчас пяти) генералов Чёрной Руки.

Шакар (Shakar, мн.ч. shakari): термин Ассамитов для наиболее пугающих ассасинов в секте.

Дозор (Watch): географически расположенное убежище Чернoруковцев, обычно закреплённое за данным городом.

Начальник Дозора (Watch Commander): лидер операций Руки в данной области (также известный, как Фельдмаршал).

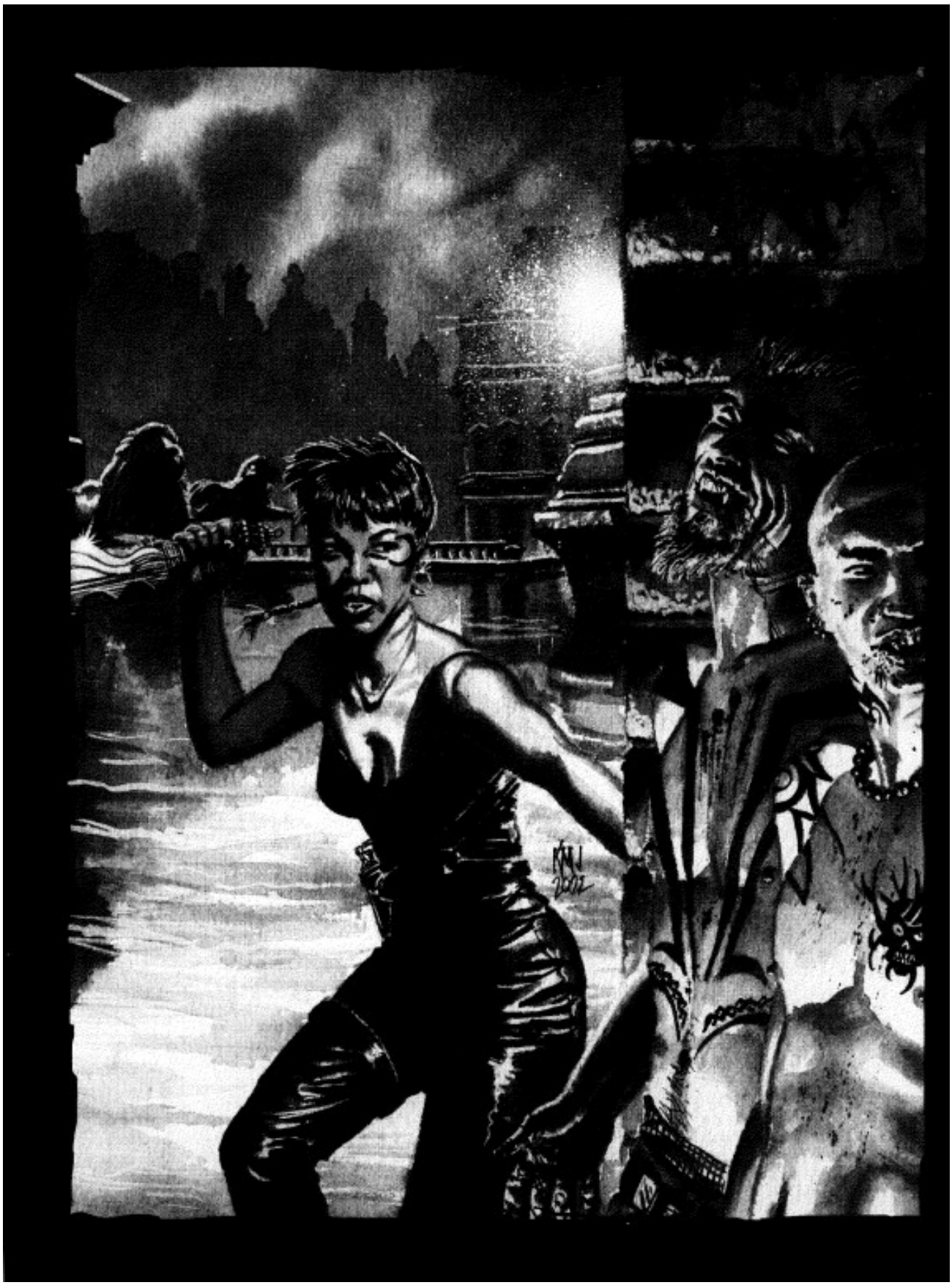
Башня (Watchtower): режим общей готовности секты, подобный военному оборонному режиму.

Ссылки

Здесь приводится список источников, которые могут пригодиться в поиске информации или вдохновения для всех сюжетов, основанных на роли Чёрной Руки в Мире Тьмы. Несмотря на то, что о природе секретных сообществ было написано большое количество книг, значительное число их либо чересчур фантастичны, чтобы иметь какое-либо реальное применение, или просто являются параноидальной полемикой введённых в заблуждение умов (а иногда и то, и другое). Нижеприведённые книги – некоторые из наиболее занимательных и повсеместно читаемых из таковых книг (если не самые признанные).

- **Умберто Эко, «Путешествия в гиперреальность»** – глубоко основательное эссе, основанное на природе культурной смертельной одержимости итальянским мастером постмодернистской философии.
- **Стивен Найт, «Джек Потрошитель: Последнее решение»** – книга, которая вдохновила Алана Мура на создание «Из Ада», эта книга умело исследует не только возможную роль франкмасонов в Уайтчепельских убийствах, но также подоплёку убийства в целом.
- **Джаспер Ридли, «Франкмасоны»** – история наиболее могущественного секретного сообщества в мире – как гласит название, исчерпывающая история франкмасонов и хороший взгляд на реальные мировые причины, и следствие культа личности, вызванного секретными обществами.

- **Сунь Цзы, «Искусство войны»** – абсолютно классический и обязательный текст для любого, кто заинтересован в изучении мышления Чёрной Руки в целом. Древнейший правдивый трактат по военной философии до сих пор существует, и мудрости, заложенной в нём, следовал почти каждый великий военный лидер в истории.
- **Роберт Антон Уилсон, «Всё под контролем»** – замечательное руководство ко многим различным подходам к заговорам и теоретике заговора. Настоящая находка для тех, кто заинтересован истоками и природой секретного общества в работе.
- **Роберт Антон Уилсон, Трилогия «Иллюминатус!»** – во многом оригинальная работа над обоими заговорами и понятием сильного секретного общества. Обидчивым читать не рекомендуется, но, если это как-то поможет, она была создана специально, чтобы оскорбить читателя.



ГЛАВА 1: ПЕРЕДВИЖЕНИЯ НЕВИДИМОЙ РУКИ

Не следует говорить о том, что уже совершено. Не следует противиться тому, что уже делается. Не следует порицать за то, что уже упущено.

— Конфуций

Из дневника Петра (Питера) Андрейкова:

Кодовое имя – «Уинтер». Да. Я, вероятно, придумал бы что-то, что бы меньше походило на злодея из Ночного Кино Понедельника, если бы они дали мне чуть больше времени на раздумья... Но нет, они хотели получить ответ в ту же секунду, и я только что вспомнил полицейскую академию, и этот мелкий тупица Полсон всегда зовет меня «Айсмен» и «Мистер Фриз». Никто больше в моей жизни не давал мне прозвищ. В конце концов, Уинтер – это не настолько глупо, как Мистер Фриз. В любом случае, сейчас я придерживаюсь этого варианта. Я считаю, это должно сработать. Я только должен использовать это на задании.

В данных обстоятельствах мне не кажется гениальной идея продолжать использовать магнитофон в качестве дневника, но мне всё ещё нужна возможность вывести свои мысли куда-нибудь, где я смогу взглянуть на них, оттолкнуться от них, и т.д., и т.п. Так что я прогоняю это через шифровальную программу, потом вдобавок ко всему кодирую, а потом переименовываю файл в формат .dat с надеждой, что никто и не подумает смотреть на это в первую очередь.

Потерянное Племя

Когда Чан привёл меня в Руку, он сказал мне, что я стану частью великого и уважаемого наследия. Конечно. Что ещё он мог сказать? Я не сомневаюсь в его словах, но это не в моих правилах или привычках – оставлять туманные намёки без внимания. Ладно, оно великое и уважаемое, но я хочу знать детали. Даже когда-то, когда я принадлежал к Клану Дорито, я знал, что история была ключом ко всему. История – опорная точка причины, как говорил Комблат. Так что я решил немного раскопать. Джафар сказал, что его устраивало это до тех пор, пока он все еще имел возможность контролировать меня при необходимости, а Чан даже дал мне с собой какие-то карточки – «телефонные карточки», как он сказал, и его кодовое имя было выгравировано на определённой части карты определённым шрифтом. Вы должны любить менталитет Эмили Пост. Редко кто из *вато* не стесняется показывать свой возраст.

Но при том, что я быстро нашёл шпионов Руки, которые могли сказать мне, что эта организация существовала вплоть до позапрошлого столетия (хотя учитывая, что Серафим считает, что все должны знать только «необходимые основы», это были в основном крохи и кусочки головоломки,

которую мне ещё предстоит собрать), мне не показалось, что в ночи есть много существ, которые могут вспомнить прежние времена – ничего характерного для Руки, по крайней мере. Так что я до сих пор бьюсь лбом в стенку как раз начиная с начала Первой Гражданской Войны Шабаша (1767 был на удивление хорошим годом для её начала).

Ладно, в конце концов, я не впервые захожу в тупик. Я сделал то, что делаю всегда, и начал возвращаться обратно к информации, которую я получил так давно. Я решил, что если бы я мог придумать какой-нибудь вариант исходной теории, даже если бы это повернуло меня в неверную сторону, то это могло бы в конце концов дать мне какое-либо направление. Прямо сейчас я задавал абстрактные вопросы и не получал взамен ничего полезного. Когда я просматривал свои записи вновь, меня озарило. Это становилось совершенно очевидным, если оглянуться назад.

Мы – культ Геенны.

Если какой-нибудь ублюдок из Башни Слоновой Кости узнал бы это, он наверняка помер бы со смеху, когда это прочитал. Поскольку Камарилья считает весь Шабаш одним большим культом Геенны, или по меньшей мере они предположительно говорят это своим Детям. В конце концов, у нас есть эти дикие Ритуалы, верно? А также пророчества и проповеди об адских муках Апокалипсиса? Но, конечно, если всё будет так с вашей первой ночи, вы не будете так думать. Это не культ, это всего лишь обычный ход вещей.

Но то, что я хочу заметить – это то, что у Руки в частности есть вещи, которые показались мне чертовски культовыми. Плачущий Камень, например. Не столько факт его существования, или предположения, что агенты делают к нему паломничество, но скорее то, каким большим секретом он является. Черноруковцы не говорят о Камне, об этом не позволено говорить – даже другому шабашиту, который наверняка был бы более чем счастлив присоединиться к веселью. Также есть этот логотип в виде полумесяца, который мы все выставляем напоказ. Я помню, как слушал Наставление Каина, где Священник продолжал говорить о «той, что носит метку луны», «последней надежде наций». Так что возможно, этот символ её собственный знак. Возможно, это было важно для Каинитов задолго до Шабаша.

В любом случае, взгляд в этом направлении помог, потому что я перестал спрашивать людей об «истории» как таковой, а вместо того начал спрашивать их о Камне. Что это такое, кроется ли за ним история, знает ли кто-нибудь, откуда появляется кровь, почему мы дошли до того, что не рассказываем другим шабашитам о нём, и тому подобное. Я получил много разных ответов, но через пару месяцев я был способен прощупать почву под этими обрывками легенды, пока не добрался до Доминиона, которая сказала, что может дать мне отдохнуть. Я встретился с ней в её библиотеке-убежище около Хвака Хвалламарка в Лиме. Она сказала, что существовал культ Геенны, как я и подозревал. Он назывался Потерянное Племя.

Идеология

Из моего интервью с «Боудиккой», Доминионом Тореадор, действующей в Перу:

Имей в виду, Уинтер, я узнала это всё из вторых рук. Мой Сир на самом деле не был частью старого культа, но ему было уже за четыреста, когда он,

наконец, уехал, и он знал пару исконных его членов. Я тут порылась в его бумагах и через некоторое время узнала ещё пару вещей. Учитывая, что Чан поручился за тебя, я расскажу тебе всё, что смогу. В любом случае, это всё не является большим секретом, а лишь малоизвестно. И подлежит большому сомнению. Мы и есть Племя, или то, во что оно превратилось. На самом деле, оно не слишком изменилось, а лишь стало больше и сложнее.

Из этого всего я смогла сделать вывод, что Потерянное Племя появилось где-то между пятым и восьмым веками, и в большей или меньшей степени его верования совпадали с верованиями современного Шабаша. В любом случае, они были уверены в том, что Допотопные предали Каина, ослушались его приказа против охоты на людей, уничтожения Второго Поколения, которые были первыми из тех, кого любил Каин. И если мы не хотим, чтобы нас постигла участь, ожидающая Допотопных, мы должны отречься от них, вновь повернуться к нашему Отцу и доказать нашу лояльность, приняв его сторону в последней битве. Шабашиты знают это только потому, что мы научили их, и до сих пор есть несколько секретов, которые секта никогда не знала.

Конечно, ответ на вопрос, какие именно Допотопные были виновны в нелояльности Каину, а какие нет, зависит от того, кого спрашивать. Как вы должны знать, ваша светлость, в составе Потерянного Племени всегда было много Ассамитов; следовательно, им было удобно думать о Хакиме как об одном исключении из правил. Эта вера постепенно исчезла среди Руки на протяжении столетий отдаления от Аламута, и я заметил, что ваша светлость не слишком старается исправить это. Они также поддерживали некоторые доброжелательные идеи касательно Саулота, которым Хаким предположительно восхищался. Однако вплоть до этой ночи даже среди Шабаша встречаются Вентру, считающие, что это их Прародителю, а не Хакиму, Каин доверил управление своими собратьями. А ещё, мой Хан, есть те, кто говорит, что ваша собственная прародительница искала заброшенное место, чтобы остаться вдали от злобных языков своих детей.

Что касается того, кто был моим хозяином до недавнего времени – он и его соплеменники уже давно настраивали себя против Аламута и воли Хакима; более того, он настаивал, что именно Хаким был тем, кто предал Каина грехом отцеубийства, пока большая часть Третьего Поколения оставалась правдивой и заслуживающей доверия. Следовательно, как ваша светлость может ясно видеть, он всегда противостоял именно тем принципам, которыми Потерянное Племя больше всего дорожит...

Плачущий Камень

Я помню, как читала где-то, что смертные библейские богословы думают, что Эдемский Сад располагался в Ираке. Если так, то это хорошо, потому что это значит, что наш Камень находится именно там, где и должен быть: на востоке Эдема, прямо там (или возле того места), где находится Первый Город, где Патриархи восстали против своих Сиров и сразили их. Предположительно. Легенда Племени, кстати, содержит дополнительный намёк. Он гласит, что Допотопныс удалось уничтожить только двоих из своих прародителей, Еноха Мудрого и Ирада Сильного. Когда Цилла Прекрасная увидела, что её братья мертвы, а она будет следующей, она заплакала и взмолилась Отцу Каину. Он услышал её просьбы и пожалел её, превратив в

камень, чтобы её не нашли и не убили. Но она продолжала горевать, а её кровавые слёзы стекали с Камня, как это происходит и доныне.

Да, я знаю. Это всё ужасно похоже на источник легенд, но ты знаешь, что смертные должны откуда-то брать все свои старые мифы. Может быть, такова была истинная история. Я, конечно, не собираюсь пытаться убеждать тебя сейчас. Ты не пробовал слёз с Камня. Найди меня снова, когда сделаешь это.

Смысл в том, что попробовать слёзы с Камня – это попробовать последние остатки крови верного поколения. Попробовать слёзы с Камня – это разделить обещание Отца Каина, данное его возлюбленной Цилле, что однажды она будет вновь идти в ночи на его стороне, когда всё будет исправлено. Потерянное Племя принимает это близко к сердцу, вот почему они называют себя так, как называют. Они также называли себя Слезами Циллы. И они тщательно охраняют секрет камня, открывая его лишь тем немногим, кто доказал абсолютную верность слову Отца Каина.

днажды сказал мне, что слышал дения Камня – что это был камень, с оего брата Авеля, и Кровь, что из него ного. Когда я спросил, как это возможно, подозреваю, что большая часть камня на лёй, поскольку он выглядит хорошо плечами и сказал, что если в те древние сотен лет, как говорится в легенде, то кить, что они могли точно так же при ны. Более того, возможно, Камень вырос той невинной кровью, пролитой на землю о его тону я не смог сказать, развлекает и деле верит в это.

Полумесяц

Да, знаменитый лунный серп. Ну, символ, как ты догадался, чертовски древний. Он связан с количеством богинь, существовавших на протяжении истории смертных (богов тоже, но в основном богинь). Для нашего вида, конечно, ближайшее существо, похожее на богиню – это Лилит. Я думаю, ты знаешь эту легенду. Что именно Лилит была той, что изначально пробудила силы Крови в Отце Каине. Нет? Тогда прочитай это.

В частности, полумесяц говорит о секретных силах, скрытых загадках, потому что в луне есть много того, что не показывается, но о существовании чего нам известно. Луна как богиня, луна как таинство; соедини это вместе, и ты поймёшь, почему я подозреваю здесь сильную связь с Лилит. Нет, я говорю не о том. Мы не Лилины. Лилины поклоняются Лилит, исключая Каина. Они отрекаются от Каина. Мы ненавидим Лилинов точно так же, как Инквизиция. И насколько я знаю, у нас нет официальной позиции касательно самой Лилит. Если она в ссоре с Отцом Каином, она в ссоре с нами. Если нет, тоже хорошо – ещё одним поводом для беспокойства меньше.

Подними руку. Ты можешь заметить, что полумесяц указывает направо. Это означает убывающую луну. Это то, почему я не согласна с людьми, которые думают, что наш знак как-то связан с Последней Дочерью Евы. Полумесяц девушки, «последней надежды народов», в действительности должен быть прибывающим, а не убывающим. Может быть, тут я ошибаюсь, но так мне говорит мой инстинкт. Прибывание – для прибытия, возрождения. Убывание – для разрушения, для войны, что, конечно, вполне подходит Руке. Но когда я смотрю на этот символ, то в основном вижу одну тонкую полосу света, противостоящую всепоглощающей темноте. Это мы, солдат.

Что касается данной татуировки – я знаю, что её использовали по меньшей мере с 1550 года, потому что это примерно то время, когда мой Сир был завербован и получил татуировку. Что было раньше – не имею ни малейшего понятия. Я боюсь, тебе придётся спросить Джалан-Ааджава лично, потому что единственные из известных мне тех, кто мог ответить на этот вопрос, либо пропали без вести, либо выведены из строя. Лично я не настолько заинтересована в этом вопросе, чтобы торопиться выяснить правду. Я бы предположила, что полумесяц всегда был частью символики Потерянного Племени, но, возможно, потребовалось время, чтобы разработать ритуал крови для нанесения татуировки. Конечно, по мнению моего Сира, старое Племя составляли по большей части Ассамиты (некоторые из которых были чародеями), и Равнос – и я охотно признаю, что я не могу судить о том, что могут или не могут Равнос. Так что я предполагаю, что у них могла быть эта татуировка с самой первой ночи их существования. Я только говорю о том, что знаю, как трудно создавать новых ритуалы крови.

Дело в том, что я не думаю, что именно Ассамиты Чёрной Руки привнесли туда полумесяц. Я подозреваю, что в Первом и Втором Городе почитали этот символ задолго до появления ислама. Точно до того, как Константинополь взял его в качестве эмблемы города. Так что вот связь, которая заслуживает исследования. Я слышала несколько странных историй о том, что происходило в старой Византии. Ты Тзимицу, слышал ли ты когда-нибудь что-нибудь о такой личности, как Дракон? Я только что подумала, что проверю.

Восстание Анархов

Ты слишком молод, чтобы действительно много знать о культах Геенны. Позволь мне сократить твои поиски: большинство из них очень малы, большинство из них разваливаются за пару десятилетий – короче говоря, большинство из них ничего не достигают. По правде говоря, Последнее Племя тем выделялось среди остальных, что у него на самом деле был этот настоящий, естественный феномен, на который оно могло указать как на

доказательство своих верований. Но даже если так, я вполне уверена, что оно пошло бы по пути обычного культа, если бы не было вовлечено в отношения с мятежниками.

Диаблери Ласомбра

Некоторые из наших старых Ноддистов говорят, что всё Восстание Мятежников было ничем другим, как колесом, сделавшим ещё один оборот, что были волны отцеубийства среди вампиров на протяжении веков, начиная с момента, как Третье Поколение поглотило Второе. Только некоторые случаи записываются в «книгу истории», а другие нет. История пишется победителями и всё такое. Но Восстание Мятежников было первой из подобных волн, которой Потерянное Племя было свидетелем. Что более важно, это был первый раз, когда они слышали чьи-либо серьёзные разговоры о том, чтобы ворваться в убежище основоположника клана и выпить кровь из его сердца.

Сейчас Дастур Анош, который был первосвященником культа в тот период – здесь, это письмо к моему Сиру, в котором есть упоминание о нём. Предположительно он был Ассамитом, и из его имени я могу предположить, что он был персом или зороастрийцем, или же то и другое.

> Мой господин утверждал, что его собственный культ, Таль'маэ'Ра, знал о Потерянном Племени со времени давно минувших ночей, когда они были в соседстве друг с другом в том регионе мира; и не только о Потерянном Племени, но и об ордене, который предшествовал ему, который возглавлял учитель Дастура Аноша, и который встретил свою гибель в неудачной битве против Последователей Сета. Таль'маэ'ра действительно на самом деле какое-то время надеялись удовлетворить своё любопытство относительно легендарного Плачущего Камня. Несомненно, они и не думали увидеть, какую ещё власть может дать дальнейшее пребывание с врагами Допотопных.
>
> В любом случае, так было до того, как они узнали о заговоре против Древнего Ласомбра, который те собирались привести в исполнение. Не доверяющие силе Дастура Аноша и его последователей, они решили слиться с ними, вместо того, чтобы быть им противниками, и с каким успехом – вы сами увидели...

По всей видимости, Анош получил известие о заговоре Грациано от соклановца, который только что вернулся из «логова варвара-захватчика», то есть с Мальты. Увидев, как три корабля за одну неделю высадили на берег множество Ласомбра, этот парень был достаточно умён, чтобы заключить, что что-то происходит, и присоединился к ним, предлагая свой меч в помощь.

Итак, Анош преподнёс это своим собратьям-культистам как нечто, что, по его мнению, им также следует поддержать всеми силами. В конце концов, они годами трепались о Допотопных; это был шанс сделать что-нибудь на самом деле. И основатель Ласомбра, по слухам, был самым отвратительным из банды. Согласно письму, «большинство» согласилось. «Большинство» – это не значит «все», конечно. К сожалению, у меня нет записи о том, кем могли быть недовольные или что с ними случилось. Но мне нравится думать, что мы бы заметили, если бы кто-нибудь ещё пришёл к Камню на протяжении

нескольких прошедших столетий, так что вероятность существования какого-либо отколовшегося культа, блуждающего в ночи до сих пор, довольно-таки маловероятна. Слава Каину.

Окей. Здесь детали становятся неясными, но что я могу сказать тебе наверняка – это то, что Анош и Аппий Клавдий Корвус – его лейтенант Ласомбра – не просто пришли к Грациано и сказали «Привет! Мы – Потерянное Племя, и мы здесь, чтобы помочь!» Вместо этого они растворились в рядах других Ласомбра из Аль-Андалуса и их союзников-Ассамитов.

Они не присоединились к банде, которая на самом деле проникла в убежище Старейшины. Или, по крайней мере, об этом нет упоминаний, и я думаю, что они бы захотели заявить об этом, если бы так случилось. Я подозреваю, что Грациано взял с собой только тех Каинитов, которым он действительно мог доверять, и это должно было быть чертовски малое число. Но Потерянное Племя несомненно помогло превознести идею восстания, а сам Анош был настолько первоклассным проповедником, что никто даже не думал спросить его, насколько он был стар. Что более важно, они заводили знакомства по ходу дела. Они были в теме.

Диаблери Тзимицу

Я не хочу создавать ложное впечатление. В это время, если мы оставим Грациано и его шайку головорезов в стороне, «движение» было скорее концепцией в разумах старейшин-параноиков, чем реальностью среди неонатов. Многие стаи, слонявшиеся по Европе, были группами молодых вампиров, которые ни с того ни с сего восстали, вдохновлённые окружающими событиями, и убили своих Сиров действительно без какой-нибудь поддержки со стороны... стаи обычно соединялись с другими стаями только после того, как теряли достаточное количество своих первоначальных членов и нуждались в подкреплении. Так что единственной связью среди них всех был феномен «теории шести рукопожатий», который в большинстве случаев оставался справедливым в обществе Каинитов.

В этот момент истории появляется Парвати. Видишь это? Это локон волос, который она вернула моему Сиру, когда он был неонатом. Так что они явно были близки, во всяком случае – какое-то время. Кстати, у меня есть чувство, что она – причина, из-за которой он попал в Руку в первую очередь. Теперь Парвати, также известная как «Чандраканта», была одним из самых молодых членов культа, но её обучали. Я имею в виду обучали страхом. Она вступила в дело с целой коллекцией манускриптов, которые она собрала из Индии и даже точек далеко на восток – там были знания как Каинитов, так и смертных. Так что Анош сделал её своим «мозговым центром».

Вообще-то, я думаю, Парвати ответственна за многое из того, как мы действовали. Во время, когда большая часть мира предавалась идеализированию рыцарей (не те люди на самом деле вели себя так большую часть времени – но это было то, к чему вы хотели стремиться), она учила Племя добродетели практичности. Трудная задача для шайки фанатиков, которая, возможно, думала, что Геенна прямо за углом, но ей это удалось. Многие из Наставлений, которые вы выучили, тренируясь, являются прямыми цитатами её слов. Она верила – ну вот, смотрите сами.

Из письма, подписанного «Парвати», переведённого с арабского, датированного Новым Годом 1621:

Мой дорогой Мамбрино,

Задолго до того, как Макиавелли сделал свои заметки относительно львов и лис, я учила твоих собратьев так же, как и всегда. Однако же, его манера разговора может послужить нам в нашей беседе. Ты, любовь моя, приучен быть львом: когда ты был смертным, никто не мог противостоять тебе в сражении; в залах великих домов твоё рождение и становление сделало тебя лордом. Кровь лишь подчеркнула твою одарённость. Но что, я спрошу, должен сделать лев, когда сталкивается с драконом? Если он приблизится к нему с грозным предупреждающим рыком, то будет растерзан в мгновение ока. Знай, что попытка уничтожить двоих Древних удалась благодаря хитрости мятежников, а не их могуществу. Лугож и его наставник Веля знали достаточно, чтобы не разбудить дракона до того, как сразить его.

Я также спрошу тебя: хотя лев может с лёгкостью убить стаю шакалов, сможет ли он выстоять так же легко против десяти тысяч? И как много есть слуг у нашего врага? Действительно ли мудро это – пасть в знаменательной битве против войска огромной численности, зная, что если они победят, то их хозяева вернутся в мир, неся зло, с которым мало что может сравниться? Можем ли мы, или кто-нибудь ещё, кто любит нашего Отца, позволить себе роскошь подобной гордости?

История про Грациано и Аппия Клавдия Корвуса – это, несомненно, удобная сказочка, которой Рука невинно развлекала себя столетиями. Мой господин сказал мне, что в то время он не мог лично шпионить за Потерянным Племенем и их союзниками-анархами. Было совершенно невозможно скрывать тот факт, что он был старше Дастура Аноша в несколько раз (и что последний был довольно староват для анарха, если можно так сказать).

Вместо этого он отправил своих юных аколитов, один из которых не только смог присоединиться к Племени, но и заслужил доверие Аноша. Именно этот аколит был первым, кто предложил Аношу придумать для Племени другое имя, которое можно было бы использовать в данных обстоятельствах, когда следовало открыть посторонним его существование, а затем порекомендовал в качестве такого названия «манус нигрум» – чёрная рука, название, которое Таль'маэ'Ра много столетий использовала на Западе. Надо полагать, что этот аколит намеревался помешать Потерянному Племени, заставив его столкнуться со своей совершенной противоположностью.

Более того, мой Хан, я не единожды своими глазами видел дурные последствия этого старой хитрости. Рука приходит к некоторым Каинитам-старейшинам из Независимых Кланов, предлагая сотрудничество, и получает резкий отказ из-за жестоких сказок, которые старейшины слышали об истинной и древней Манус Нигрум, означающей Таль'маэ'Ра...

В любом случае, мне следует развеять некоторые твои иллюзии касательно львов, разделив с тобой то, что я увидела одной ночью много лет назад, когда один из вах'шин[1] взял меня понаблюдать за их действиями. Я

[1] wah'sheen – название мусульманских Гангрелов.

узнала, к своему удивлению, что не лев, а львица чрезвычайно умела в охоте, и её метод заключается в следующем. Она гонит стадо к нескольким своим сёстрам, которые скрываются в высокой траве, и в нужный момент они неожиданно выпрыгивают навстречу, держа когти наготове; и при этом они не пробуют за один раз положить всё стадо, вместо этого они сосредотачиваются на одной выбранной особи, отбивая его от стада, разбегающегося в панике. Теперь ты видишь, что хитрость, терпение и совместное участие львиц в охоте, а не обособленное могущество льва, добывает им мясо, которое позволяет им хорошо расти. Если ты являешься львом, любовь моя, тебе не следует стыдиться учиться у тех, в чью честь тебя называют…

Из моего интервью с «Боудиккой», Доминионом Тореадор, действующей в Перу (продолжение):

В любом случае, когда Тзимицу решили поступить со своим прародителем так, как Ласомбра поступили со своим, они, конечно, не захотели заново изобретать колесо. Так что Веля Живодёр и Саша Викос пришли к Грациано и сделали предложение: сторонники Викоса объединяются со сторонниками Грациано для совместной защиты (неудивительно, ведь они на тот момент были во многих «чёрных списках» старейшин, и имя Грациано стояло во главе большинства из них) в обмен на совет касательно поиска Допотопного. Грациано указал им на свой собственный круг советников, к рядам которого к настоящему времени уже присоединился Корвус.

Как я понимаю, Веля и Викос уже успели выяснить местонахождение Древнего, так что главная трудность была позади. Но эти ребята были учёными, а не шпионами или воинами. Они понятия не имели о том, как провести разведку, тем более, что место располагалось далеко от проторенных дорог. Кроме того, они не могли использовать Тзимисское Колдовство против предка, от которого оно им с самого начала досталось по наследству, и лелеять какую-либо надежду на успех. И именно это в результате помогло им. Корвус и Парвати посовещались и нашли лазейку, которая сделала план осуществимым. Хочешь знать, что это был за план?

Я дам тебе подсказку. Начинается на «Т», заканчивается на «Е», это не «Tzimisce», и если Викос когда-нибудь узнает, что мы пошли на это за его спиной, немало из нас наверняка закончат свои дни завязанными в узел, и последним, что мы увидим, будет вид нашего кишечника крупным планом.

Не смотри на меня так. Просто задумайся об этом на секунду. Как бы это ни было отвратительно, поставь себя на место Тремере. Ты бы не ухватился за этот шанс, лишь бы помочь прародителю Тзимицу превратиться в прах? Или, по крайней мере, Старцу Тзимицу, потому что лично я не уверен, что Парвати сказала им всю правду о том, кто был их истинной целью.

В любом случае, маленьким личинкам не из-за доверия дали сделать чуть больше того, что точно было в их интересах. И та магия, что была у них, была мерзостью, но совершенно новой. Никто ничего не знал об этом. По крайней мере, Прародитель точно не знал, потому что последнее его пробуждение, которое хоть кто-нибудь мог вспомнить, произошло примерно тогда, когда римляне наголову разбили гетов[2]. Сейчас я не могу наверняка сказать, что Тремеры сделали всё сами. Похоже, они сделали очень мало. Дело в том, что разрушение пути, по которому протекали энергетические потоки земли (я не

[2] Геты – древний воинственный фракийский народ, 4 ст. до н.э.

могу быть точно уверен в том, что именно они делали) было жизненно важным отвлечением внимания в нужное время – это заставило Основателя обратить внимание на духовную опасность, когда реальная, очень физическая угроза продвигалась прямо к нему.

Что касается разведки – это была обыкновенная логика. Как гласят Наставления, ты всегда можешь следовать за кровью. Вполне логично было предположить, что в том месте была некоторая охрана, и это могли быть или Каиниты, а тогда им было необходимо брать откуда-то «банки сока», или, возможно, там были эти, как вы их называете, огромные боевые гули, и в этом случае кто-то должен был делать вылазки, чтобы их кормить. В любом случае, нужно было сделать дороги к цивилизации и обратно, за которыми бы непрерывно и бесшумно велось наблюдение.

Конечно, для этого потребовалось немного больше терпения, чем анархи прилагали раньше. Даже с помощью, которую они получали от нас и людей Грациано, я не уверен, что они бы справились без Джалан-Ааджава, который, похоже... появился прямо у подножия горы только для того, чтобы присоединиться к забаве. Да. Я знаю. Но ты едва ли когда-нибудь услышишь историю про это, даже если спросишь у старого монгола напрямую. Анархи наверняка лучше знали, кого просить. Он был не просто великим воином – вы едва ли переплюнете Гангрела в умении ориентироваться на местности. В любом случае, вместе с Джалан-Ааджавом они в конце концов поймали того несчастного ублюдка, что заботился о боевых гулях, получили от него, что хотели, сбросили его прах в колодец прямо у стен Тимишоары, а остальное есть в истории.

Есть история, которая может быть чистейшей выдумкой, но я слышала, что пара Старейшин сейчас повторяют её: предание гласит, что после наблюдения за Корвусом в течение всего этого времени, Грациано как-то понял, что последователей у мужчины больше, и они гораздо более странные, чем тот говорил. Так что однажды ночью он заявился к нему и потребовал объяснений. Бедный старый Корвус попал в затруднительное положение. Он признался в том, что является частью секретного общества, но всё же не собирался выдавать настоящее название. Много ума не надо, чтобы понять, что «Потерянное Племя» должно быть как-то связано с ноддистами, а в тот момент мятежники Грациано не обращали внимания на Геенну. Так что вместо этого он сказал, что был частью так называемой «Чёрной Руки», что звучало достаточно жутко и при этом неопределённо; он сделал вид, что это всего-лишь другая объединённая стая, более многочисленная, чем другие. И название прижилось. Так что... Вот так вот.

Соглашение Шипов

Итак, для анархов «мир» Шипов был только лишь осадком долгой, горькой борьбы. Многие из них поджали хвост и вернулись под заботливое крыло своих старейшин прямо там и тогда. Но остальные внезапно вызвали хаос Сильчестерской резни, и следующей ночью, когда они очнулись от лихорадочного сна, наполненного огнём и кровью, они поняли, что в этот раз они не собирались поворачивать назад. Они ясно и недвусмысленно отреклись не только от лживого предложения своих Сиров о примирении, но и от всей идеи Маскарада, вокруг которой должен был строиться новый вампирский

порядок. Больше никогда они не будут частью «Братства»... и «никогда» внезапно грозило растянуться на чертовски долгое время.

Теперь они должны были придумать что-то.

Итак, как я сказала, это была плохая новость для анархов. Однако, для Племени – простите, теперь для «Чёрной Руки», – это был тот самый момент, которого они ждали, час, который Дастур Анош предвидел. Наконец настало время взять этих вздорных, невежественных и жадных отпрысков вздорных, невежественных и жадных Старейшин и попробовать выковать их в нечто лучшее: армию, которая пойдёт в бой против Допотопных в последние ночи. И анархи, похоже, были готовы слушать всё, что угодно, что пообещало бы им искру надежды, цели, процветания – чего угодно.

Звучит неплохо, а? К сожалению, Рука не была единственной группой, которая была одержима этой яркой идеей. Члены Руки не были даже единственными Ноддистами из всех. Некоторые анархи успели приобрести собственные убеждения, пока были предоставлены сами себе. Потом, когда весь вампирский мир начал медленно разделяться на Камарилью и не-Камарилью (то есть, на Камарилью и то, что стало Шабашем), анархи обнаружили, что присоединены к группе Старейшин Ласомбра и Тзимицу и их преданным потомкам, которые не чувствовали, что им есть куда ещё отправиться. И у многих из этих Ласомбра и Тзимицу были свои собственные благородные и старые ноддистские традиции, которые они передавали от Сира к Дитяти от века к веку. Так что, чтобы сократить рассказ, Рука не получила единогласной возможности формировать идеологию Шабаша так, как она хотела бы.

Истоки и Ветви

Многим Рассказчикам и игрокам Шабаш кажется совершенным внутренним противоречием. Как он может проповедовать против Камарильского доминирования старейшин, позволяя своим собственным старейшинам доминировать? Являются ли его члены эгоистичными дарвинистическими хищниками, которые находят удовольствие в том, чтобы разрывать друг друга на части, или они фанатичные верноподданные, которые охраняют не-жизни собратьев по стае со всей страстью, причиной которой является разделение между собой крови?

Да. Именно. В Шабаш входят (и всегда входили) крайне различные вампиры, большинство из которых сошлись друг с другом больше по необходимости, чем из родственных чувств; и каждый их них вносит своё собственное наследие в культуру Шабаша. Так что не следует удивляться, что культура сама по себе – бессмыслица.

- **Движение Анархов:** анархи – это «официальные» вестники Шабаша и первые из тех, кто пополнил его ряды. Идеология анархов может быть как популистической, так и утопической/Карфагенской, так и меритократической, так и старой гедонистической (иногда всё сразу, имеет это смысл или нет). С чем его сторонники всегда соглашались, так это с тем, что свобода должна цениться выше всего остального – необычное мнение, которое, однако, Шабаш выбрал для себя. От анархов Шабаш также получил понятие стаи и сопутствующей этики: абсолютная преданность собратьям по

стае, но всем остальным лучше держаться от них подальше.

- **Клан Ассамитов:** Непокорённые всегда были одной из меньших групп Шабаша. Однако, в то время, как они наслаждались соответственно ограниченным влиянием на внутреннюю жизнь секты, в то же время они имели непропорционально большое влияние на восприятие Камарильей Шабаша – в основном из-за действий Чёрной Руки как культа убийц и военной элиты. И в самом деле, многие камарильцы даже не видят различий между понятиями «Чёрная Рука» и «Шабаш». Более того, из-за того, что у Потерянного Племени и Таль'маэ'Ра было много Ассамитов в их рядах, а также из-за того, что Чёрная Рука становится очень влиятельной в Шабаше, можно сказать, что культура Ассамитов была вторым фактором, сильно повлиявшим на развитие секты.
- **Клан Ласомбра:** первые Ласомбра Шабаша были анархами, но позже их «господствующие» соклановцы обнаружили, что также вынуждены присоединиться к ним в результате Диаблери Грациано и образования Камарильи. Среди Ласомбра гордость, коварство и жестокая конкуренция не просто преимущества, а обязательства; они распространили эти свойства на Шабаш, в особенности на его управление. А введение Мономахии ведёт прямо от Amid Noctis и системы их санкционированного Амаранта.

С другой стороны, существует также долгая история чрезвычайно серьёзного кланового принятия религии. Ласомбра частично ответственны за множество привлечённых христиан (как искренне верующих, так и притворщиков) в культуре секты: «тёмная вера» Монкады и группа его приверженцев, использование церковных наименований, Инквизиция Шабаша и так далее. Некоторые наиболее рьяные Ноддисты секты – тоже Ласомбра, которые поддерживают традицию образованности, такую же древнюю, как сам Клан.

- **Клан Тзимицу:** как и Ласомбра, почти все Тзимицу в конце концов были вынуждены укрыться под эгидой Шабаша. Их мысли и верования сформировали основную идеологию секты. Наследие Метаморфов проявляется в горячем желании многих вампиров Шабаша доказать, что они развились «над» человечностью – идея, присущая не только Метаморфам, но они входят в число её самых верных сторонников. Ритуал Братания вскоре был закреплён панцирем Ноддистского мистицизма, но более старые члены секты помнят, что он появился как простой акт неповиновения со стороны колдунов из рядов анархов. Колдуны – анархи и все остальные – также привнесли своё шаманское наследие в секту, существенным образом влияя на развитие ритуалов. Они рьяно и досконально выучили шаманизм индейцев (то есть, так быстро, как смогли понять его) в результате прибытия в Новый Свет, что помогает объяснить, почему у Шабаша Нового Света есть настолько отличающееся от своих европейских собратьев «чувство». Кроме того, многие Тзимицу, особенно те, что вышли из старого рода Обертус, с рвением следовали учению Ноддистов на протяжение столетий.
- **Потерянное Племя и Таль'маэ'Ра/»Истинная Рука»:** попытки Потерянного Племени воздействовать на развитие Шабаша освещены далее в главе. Таль'маэ'Ра была древним культом смерти, посвящённым поклонению культу существ, Аралу, про которых считали, что они являются Патриархами, и которые спали в городе-призраке Еноха глубоко в землях мёртвых. Во время

Восстания Анархов Таль'маэ'Ра начала отсеивать Потерянное Племя в попытке разрушить его изнутри и воздействовать на него (см. вставки в этой главе). Современная Чёрная Рука – результат этого случайного скопления, но часть Таль'маэ'ра в ней сократилась с разрушением Еноха. Рассказчики, ищущие больше информации о Таль'маэ'ра и её судьбе, могут посмотреть Главу 7 в Настольной книге Рассказчика (Vampire Storytellers Handbook, Chapter 7)

- **Лилины (Бахари):** хотя верования Лилинов противоположны большинству остальных убеждений вампирской мифологии, особенно убеждениям ноддистов, Лилины до сих пор находят пути в секту; отсутствие совместных действий должно было уничтожить их до середины двадцатого столетия. Они повлияли на развитие некоторых Путей Просветления (не только Пути Лилит), но никогда не получали за это никакой власти. Их сказочная устная легенда, «Круг Лилит», остаётся лишь легендой.
- **Каинова Ересь:** истоки верований Каиновой Ереси лежат среди общества Ласомбра, но они нашли приверженцев среди многих Кланов перед своим угасанием. Их направляла смертная Инквизиция во время Альбигойского крестового похода; однако те немногие, кто выжил, присоединились к Шабашу. Скоро они обнаружили, что будет мудро держать в секрете их старую веру, особенно после образования Инквизиции Шабаша, которая сделала всё возможное, чтобы устранить за все последующие годы конкурентов со столь притягательными идеями. К 1900 году большинство Инквизиторов Шабаша заявили, что Ересь исчезла, и при этом элементы их веры продолжают держаться на поверхности в других ортодоксальных сообществах Шабаша; путь Катари, например, начался как ересь Ереси, а не от смертных катаров, как многие неверно предполагают. Уважение Каина в качестве Патриарха может быть сложно отличить от почитания Каина как элемента гностицизма[3].
- **Различные культы Геенны:** как подчёркивает Боудикка, есть огромное количество культов Геенны, но они очень малы и недолговечны. С другой стороны, они явно плодятся как кролики, особенно во времена больших переворотов или в захолустных регионах. Многие шабашиты до этой ночи лелеют обрывки ненадёжных высказываний, которые они почерпнули на разных собраниях и ритуалах, никогда не узнав, что их источником была не «истинная» Ноддистская традиция (чем бы это ни было), а какая-то никчёмная и чужеродная маленькая фракция, изжившая себя два века тому назад. Или по крайней мере, они не знают этого, пока Инквизиция приходит, чтобы устранять дурное влияние.

Ритуалы

Тем не менее, Рука была здесь с самого начала и сделала всё, что смогла. Некоторые из наиболее старых Ритуалов Шабаша, как вы, вероятно, заметили, находят отклики в старых практиках самой Руки. На самом деле, всё наоборот. Фестиваль Инстинктов, например, был изначально предложен как возможность без страха посмотреть в лицо смерти, а не как отвратительное

[3] Гностицизм – раннехристианское учение.

вампирское игрище. И Ритуал Скрытности был практикой наших шпионских камутов задолго до того, как это стало Ритуалом.

Большинство шабашитов говорит, что вся идея Становления «лопатоголовых», особенно часть «восстания из могилы», пришла из старых Тзимисских церемоний для новорожденного ребёнка – что, как я думаю, частично правда, потому что я говорил с парой старых колдунов об этом, и они были наполовину убеждены в этом. Но старый колдовской ритуал был действительно сложным делом со специальным могильным подношением и ритуальными предметами, а время должно было быть благоприятным для духов – и вот что вы получаете в результате.

То, что есть у современного Шабаша, намного проще, большинство из этого часто делается перед крестовым походом, как действие накануне битвы. Так что подумайте о своём принятии в Руку, которая тоже была очень простой, да? И вся эта речь о том, как тот, кто умер, больше не должен бояться смерти, и может быть готовым встретиться с когтями врага, как если бы это были руки Отца, Становившего его, потому что они и есть – и так далее. Это в основном ободряющие слова перед войной, не так ли? В любом случае, я думаю, что это слова для более сильной связи. Но вы делайте свои собственные выводы.

Непокорные

Соглашение Шипов также повлекло за собой знаменитое проклятие Тремеров, и вот луч света в тёмном царстве – анархи стали очевидцами первого реального притока Ассамитов (не считая Племени, конечно, и других двух дюжин (или около того), бывших здесь со времени Грациано). И жемчужиной этого небольшого прилива беженцев был Вавилонский колдун по-имени Ижим, и его ученик Джухах. Сейчас я должен признать, что не имею понятия, когда эти двое на самом деле присоединились к Руке. Всё, что я могу сказать вам, это то, что они наверняка должны были быть частью фракции ко времени, когда была основана последняя колония в Роаноке.

Посмотри это старое письмо моему Сиру, который в то время болтался в Вест-Индии с каким-то корсаром-Ласомбра. Оно от «Такквадигхи, доминэ». Доминэ попросту значит «лорд», то есть воевода, что, несомненно, позже превратилось в «доминион»; а «Такквадигхи» – явно итальянская переделка для какого-то индийского слова. В любом случае, я могу сделать безусловный вывод, что в нём говорится про Остров Кроатан, но оно заканчивается просьбой переслать новости «Бронзовому Луку» в Севилье, и что это было старое кодовое имя Джухаха. Если Джухах был в Руке к тому времени, я не представляю, как он опередил Ижима в этом.

Мой господин получил возможность стать кандидатом на вступление в Шабаш без испытания его убеждений только с возникновением такого бедствия как проклятие Тремеров, и тёмного ритуала Ассамитов-мятежников в Хоразине. Он в любом случае не мог принять проклятие; даже в то время его возраст был столь велик, что ничто, кроме крови других Каинитов, не могло утолить его жажду. Что касается вступления в орден, который уже невольно обладал именем, что было завещано ордену его агентом, это ваша светлость может без сомнения оценить лучше, чем я. Наверняка он уже знал, что сказать, как надеть такую маску, которую Рука

найдёт привлекательной, и я не сомневаюсь, что перспектива обладать столь древней силой на благо великой цели, должно быть, весьма прельстила Аноша.

Судьба соглашения

Из дневника Петра «Питера» Андрейкова:

Итак, это большинство того, что я получил от «Боудикки». К сожалению, во время той поездки у меня действительно не было времени на то, чтобы остаться и погрузиться в её библиотеку, но я не стану отказываться, если когда-нибудь найду её снова.

Было похоже, что там были собраны все виды ветхих старых документов, писем и изданий, где наверняка были детали, которым Боудикка всего-лишь подводила итоги. Я ничерта не верю в то, что она унаследовала всё это от своего Сира. На мой взгляд, она сделала гораздо больше, чем «немного раскопала то здесь, то там». В любом случае. Если честно, я получило большинство лучшей информации по колониальной эре непосредственно от Терезиты, известного «инструктора по строевой подготовке» из Мехико, у которой я уже запланировал взять интервью о других вещах. Я решил двигаться дальше и выведать у неё кое-что касательно истории, вот что у меня получилось...

Из моего интервью с Терезитой, доминионом Носферату города Мехико, и действующего Серафима – переведено с испанского:

О, мне так жаль. Я не заметила пятно крови на стуле в тусклом свете. Тут ослепнуть можно! Вильгельм! Прошу тебя помнить, что среди нас нет Гангрелов, querido[4]. Мы не можем ясно видеть друг друга, когда все лампочки, кроме одной, отсутствуют, и мы не можем позволить нашим гостям сидеть в грязи! Ay-de-mi[5]. Никто так не стреляет, как мой Вильгельм, но, честно говоря, ему уже сотня лет, а он до сих пор забывает свои обязанности.

Это место намного лучше. Нет, нет, я в порядке, правда, не волнуйся обо мне. Соглашайся. Если я встану, а ты сядешь, мы как раз сможем смотреть друг другу в глаза! Да, я помню времена, когда Новый Мир был необжитым. Я ещё не была Шабашитом, увы, но я видела многих из них, и их пути. Хотя земля сама по себе была открыта и огромна, действующие колонии всё ещё были очень малы и сгруппированы. Немёртвые из обеих сект жили почти что друг у друга на головах...

Но ты знаешь всё это. Как ты наверняка узнал в своём обучении – скажи, как там юный Джафар? Он такой милый простачок – именно Шабаш привёл первых Детей Каина к берегам Америки. Ласомбра всегда были моряками, и большинство были испанцами и португальцами. Когда они услышали истории своих смертных соотечественников, привезённые из-за Атлантического океана, то не смогли не поддаться им. А их собратья по стае из Антитрибу отплыли с ними. Я понимаю, что Тзимицу понадобилось немного больше времени, чтобы соблазниться этим. Ведь они домоседы, и к тому же,

[4] querido – дорогой, милый

[5] Ay-de-mi – Боже мой

подхватили морскую болезнь, бедняжки! Можешь представить? О, я думаю, ты можешь.

Во всяком случае, голодные шабашиты и другие анархи стекались сюда, чтобы заявить права на свою территорию, совершая набеги на человеческие поселения до самых дальних уголков Новой Испании. К сожалению, всё было не так просто на севере. Я бы не сказала, что люди-волки защищали северные племена, но они сделали сбор стад в тех местах ужасающе сложным.

Много лет пребывая подчинённым вашей светлости, я нахожу невероятным то, что Чёрная Рука встречала обещание Нового Света скорее с тревогой, чем с радостью, но очевидно, такая реакция действительно имела место. Я предполагаю, что это правда – перебираясь в Новый Свет, Шабаш также отступал от самих основателей Кланов, которых Потерянное Племя намеревалось однажды ночью уничтожить с его помощью. Мне сказали, что сам Анош высказал вам обоим – моему господину и вашей светлости – свой страх, что изобилие и безопасность (как он их представлял) Нового Света соблазнит шабашитов, сделав их довольными и ленивыми.

Именно тогда мой господин предложил убедиться, что кровь коренных народов не смешается с кровью нашего вида, удостоверившись, что любой шабашит, осмелившийся искать её, должен вместо этого обнаружить себя перед когтями Люпинов. Это оказалось на удивление легко устроить во многих случаях. Люпинов в те времена было намного больше, чем сейчас, и их животному коварству требовалось малейшее доказательство присутствия чужака-Каинита, чтобы начать охоту и продолжать её до этой самой ночи.

Без сомнения, ваша светлость, вы потом отметили это в памяти, как трагическую ошибку, неизбежный результат вмешательства со слишком большого расстояния. Это несомненно было ошибкой для Дастура Аноша, но увы, мой хозяин всегда называл это одним из триумфов Таль'маэ'ра. Потому что распространению их доминиона в Новом Свете препятствовали – и тем не менее, всё же продолжалась стабильная иммиграция – Шабашиты новой Испании вернулись к себе, настроились друг против друга и никогда не получали силы, которую могли бы, и которая была у других ко времени, когда многочисленные ряды Камарильи высадились на берегу; мы все знаем, каковы прискорбные результаты этого.

Гражданские войны Шабаша

К сожалению, querido niño[6], Шабаш воевал сам с собой много дольше, чем я могу упомнить. Единственная польза, которую мы извлекли из этого – то, что вражда заставила нас быть более организованными. И правда – у нас тогда уже было что-то из нашей нынешней иерархии, и больше никто не спорил с провозглашением Горчиста регентом; с другой стороны, пока он был за полмира от нас и фактически не особо нас беспокоил, его регентство также не слишком много значило для нас. Но те выдающиеся епископы, которые смогли сохранить мир на своих территориях, в результате заслужили истинное уважение для самого понятия титулованных.

[6] querido niño – милый мальчик

Первая Гражданская Война

Когда-то давно большинство камарильцев Нового Света были столь молодыми и дерзкими, что они практически сами были анархами, и некоторые из них были даже счастливы тайно сговориться с Шабашем, если это помогало им противостоять своим сирам, оставшимся за границей. Не у одного американского Принца были свои скелеты в шкафу, chiquito[7]! К сожалению, некоторые из них стали настолько непокорными, что у Старейшин не было другого выбора, кроме как послать за ними Архонтов – и затем, что хуже, они приехали сами. Я предполагаю, что это всё к лучшему, в том смысле, что у этих двух сект не было шанса наладить тёплые отношения.

Рука тогда была здесь, да. Я знаю это, потому что я присоединилась к ним. Как это говорится? «Я не был Становлён шабашитом, но я приехал так быстро, как смог»? И когда Рука увидела, как Камарилья наконец захватывает реальные владения, конечно же, она понадеялась, что это сплотит Шабаш. Вместо этого он был раздроблен на части. Все обвинили друг друга в самых ужасных предательствах, вендетты опустошили территории даже Архиепископов. Да ведь всё было так плохо, что Джалан-Ааджав и старый Дастур Анош вместе пересекли океаны, чтобы прийти на помощь, но к тому времени было уже слишком поздно, чтобы можно было остановить бойню.

Серафим

На самом деле, боюсь, Анош был убит довольно быстро. Мы всё ещё не знаем, кем. И тогда пришёл час, когда должен был быть утверждён титул Серафима – потому что, как ты видишь, мы просто не могли уладить спор, кто должен вести нас – Джалан-Ааджав или Ижим. Я не помню, кто именно это предложил, но идея четырёх Серафимов, архангелов, конечно же, запала нам в душу. Это было лучше архиепископов, не так ли? Итак, Ижим стал Первым Серафимом среди равных ему, так как он был самым старшим, как я предполагаю, а Джалан-Ааджав стал Вторым, Корвус – Третьим, и Ваньянь – Четвёртым.

(Что? Нет, утёночек. Джухах был самым последним назначенным Серафимом, после того, как Ваньянь исчез... Хотелось бы сказать, что это случилось в 1952, хотя я уверена, что Ижиму понравилось бы, случись это раньше. Бедный Ваньянь. До этой самой ночи я не уверена, какого Клана он был. Джалан-Ааджав до сих пор не говорит. Однажды я слышала, что Ваньянь на Камне поклялся убить всех Тремеров на земле до последнего. Я полагаю, они должны были что-то ответить на это. А что касается Элимелеха – до него я сейчас дойду.)

Я могу только вновь поклясться своим никчёмным существованием, которое полностью находится в твоих августейших руках, мой Хан, что я – не тот, у кого на руках кровь сердца твоего анда. И я не знаю, кто виновен в этом. Я сожалею, что я не могу вспомнить, хотя я перебирал свои воспоминания снова и снова – мой господин не говорил ни слова об этом. Если есть какая-нибудь проверка, которую я могу пройти, чтобы ваша светлость были довольны, я молю вашу светлость сказать лишь слово – и я покорно повинуюсь...

[7] chiquito – малыш

Парвати? Которая Парвати – *та* Парвати? Серафим? Нет, нет, querido... Ты просто забавляешь меня. Я не уверена, что кто-нибудь из, хмф, «слабого пола» может сейчас стать Серафимом – а тогда уж тем более. Доминионом – да, и, очевидно, даже «действующим Серафимом». Но ты должен понять: я думаю, когда Джалан-Ааджав был жив, ударить девушку дубинкой по голове всё ещё было приемлемой формой ухаживания!

Хмф.

Договор о покупке

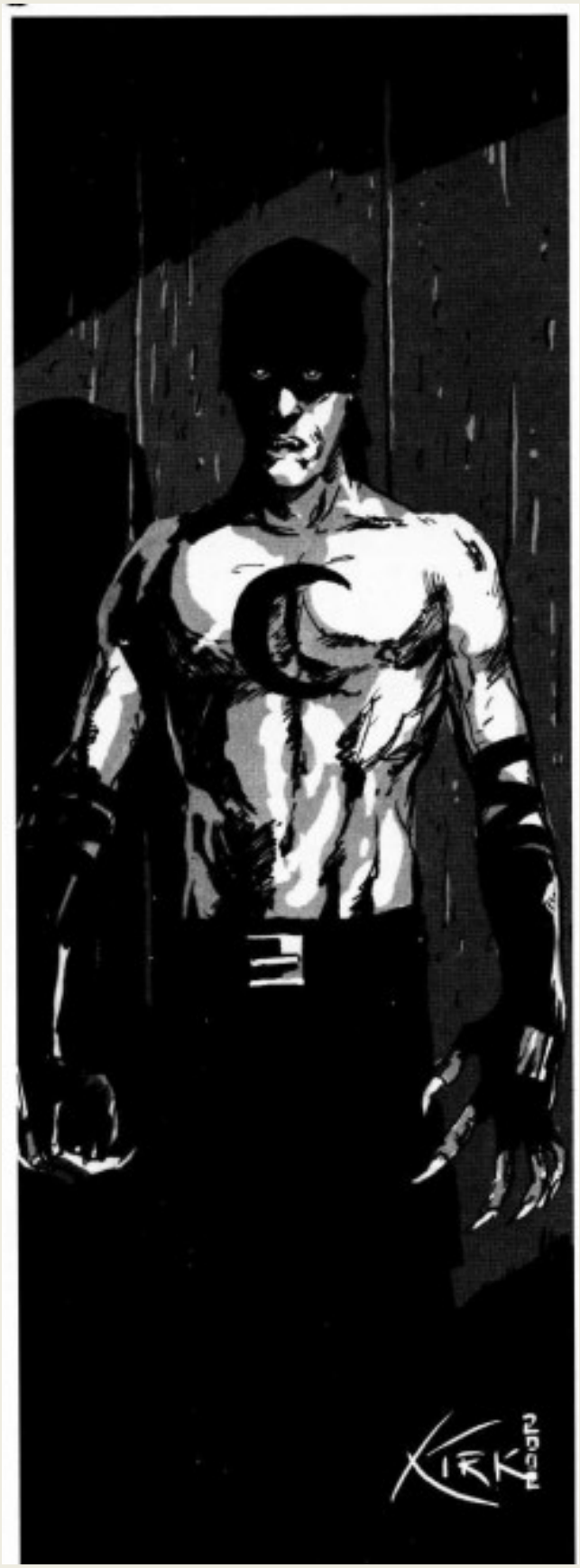
Теперь мы все знаем, насколько полезным пакт оказался в предотвращении дальнейшей вражды в рядах Шабаша. Правда, он вынудил Горчиста прибыть в Новый Свет, и простой Каинит был бастионом силы, пока он действовал. Рука тоже видела, как извлечь пользу из соглашения: так как отныне запрещалось вести открытое противостояние среди членов Шабаша, все начали прибегать к тайным атакам против своих соперников. И конечно, Рука стала весьма искусной в скрытном ведении дел. Она убивала вампиров Камарильи столетиями. Но только после Соглашения, querido, мы начали предлагать свои услуги против Шабаша Шабашу же, оставаясь верными ему при этом. О, мы были весьма избирательны. Наш наниматель должен был быть таким шабашитом, кто действительно способствовал нашей борьбе, ценным союзником или истинным верующим, или жертвой должен был быть тот, кто действительно навредил секте, предал своих братьев по секте и по глупости дал нашим врагам преимущество.

Теперь я – одна из многих чернoруковцев, кто соглашается с тем, что мы стали слишком неразборчивы в принятии контрактов в последнее время – я бы кое-что изменила, дружок, если бы они дали мне хотя бы полшанса – но такого не случалось, я уверяю тебя.

Отпечаток ладони

Из интервью с Язидом Тамари, доминионом Ассамитов и действующим Серафимом:

Итак, ещё во времена, когда ты был смертным, твой старый домитор не видел разницы между понятиями «Чёрная Рука» и «Шабаш». Ну, это не редкая ошибка среди Камарильи. Всё началось во время Французской революции, с шакара-Ласомбра по имени Крокемитэн, чей метод заключался в медленной кампании террора, принуждающих его жертв действовать глупо и отчаянно. Конечно же, он направил все свои тёмные силы на это предприятие, но его наиболее выдающимся изобретением было оставлять чёрные отпечатки ладоней от смолы, пепла или краски, давая возможность своим жертвам найти их. На их простынях, на внутренней стенке экипажа, на корабельном парусе – всё для того, чтобы показать им то, насколько близко он подобрался к ним. Когда они, наконец, бежали, и он их ловил, он часто оставлял отпечаток ладони на месте происшествия, чтобы другие вампиры могли их найти, иногда оставляя неподалёку также прах своей жертвы. И без того ясно, что он быстро получил репутацию в Камарилье «старого порядка», и получилось так, что один вид чёрного отпечатка ладони мог заставить холодок пробежать по спине любого Старейшины в Европе. Довольно легко проследить, как дела развивались в дальнейшем. Несколько других шакаров



переняли эту тактику, но их было намного меньше, чем обычных шабашитов, также взявших её на вооружение – правда, не всегда они действовали с подобным изяществом. Таким образом, задолго до того, как любой Камарилец узнал о «манус нигрум» как об особом ордене среди Шабаша, символ сам по себе уже был широко известен (причём, его ошибочно воспринимали как символ секты в целом – заблуждение, сохранявшееся на протяжении многих лет). Разумеется, это вызывает смешанные чувства. Мастерство Руки иногда относят к Шабашу в целом, и напротив, безмозглость Шабаша может быть ошибочно приписана нам. Мудрый шакар, конечно, знает, как превратить это в своё преимущество; мы обрели некоторую сноровку, заставляя врага пере- или недооценить нас в зависимости от требований отдельно взятой миссии.	

Инквизиция Шабаша

По правде говоря, querido, я возненавидела идею «Инквизиции Шабаша» в тот момент, когда впервые о ней услышала. С самого начала у нас были проклятые смертные Инквизиторы в Новой Испании. Могли ли наши братья-Каиниты подумать, что простое слово будет пугать нас? Не могли. К сожалению, это было не попыткой запугать нас, а скорее, манией величия. Боюсь, Монкада действительно думал о себе как об исполнителе воли Божьей. У него были последователи, которые прочёсывали Европу чуть ли не с самой ночи его Становления – в поисках еретиков, чтобы сжечь их. Когда таковых больше не осталось, они бросили в огонь инферналистов Шабаша.

В конце концов Нагир и его личная маленькая секта Хранителя и Ноддистов-Тзимицу объединили силы с Монкадой. Я хочу сказать, что это было возвращение того времени, когда Горчист претендовал на регентство. Я слышала, что по крайней мере несколько чернорукавцев попалось в их сети, но они, вероятно, были птенцами, не знающими ничего слишком разрушительного, или, возможно, они использовали Поцелуй Гадюки. Слава Каину! Нет, мы никогда не уживались с Инквизицией. Хотя они несомненно лучше Камарильи или демонопоклонников, их понимание ноддизма

расходится с нашим в нескольких пунктах, и не похоже, будто они способны согласиться, чтоб мы остались при своих мнениях.

Кстати, прямо перед тем, как первая Гражданская Война Шабаша началась всерьёз, Инквизиторы передали официальную жалобу в консисторию о том, что мы стали чересчур могущественны, а наши стаи – чересчур многочисленны. Именно тогда Горчист распорядился о том, чтобы ни один темплар не мог стать членом Чёрной Руки, и наоборот. Он также приказал нам распределиться среди других стай Шабаша, предполагая, чтобы таким образом стаи следили за нами. Честно говоря, мы были рады послушаться, поскольку это давало нам превосходную возможность следить за ними – и не пропустить лучшую ситуацию для набора новичков. Я думаю, после этого Инквизиция осознала, что это не причинило нам никакого вреда, но если бы они выдвигали жалобу снова – это выглядело бы ещё хуже.

Между тем, мы были рады полностью избежать внимания Инквизиции в обеих Америках; а потом в 1808 году старый Ласомбра по-имени Чарльз Делмар[8] внезапно напал на Перу, чтобы заслужить титул Кардинала для Шабаша на юге. Да, тот самый Чарльз. Он привёл Инквизицию к этим берегам, дружок. Они прибыли на той же лодке, что и он. Я понимаю, что он лишь верный противник инферналистов, и знает бог, я не могу поспорить с этим – кроме того, сейчас этот Каинит – наша лучшая надежда на регентство. Но я просто скажу, что не праздную годовщину высадки с погремушками и пиньятами.

Вторая Гражданская Война

Ах да. Вторая Гражданская Война. Наша эпоха славы, разве это не то, о чём ты слышал? Вообще-то, в этом есть доля правды. Мы воспользовались неразберихой и предательствами, которые происходили в обществе Башни Слоновой Кости на севере. Куча пожаров случилась в той войне смертных, которую они там устроили, и все постоянно захватывали освобождённые домены. Нет, мы не стреляли в Линкольна, это очень старая клевета от, к счастью, самого последнего Епископа Детройта.

Однако мы затащили в Шабаш больше Носферату и Малкавиан, и тогда, спустя три столетия, Рука объединилась. Произошло улучшение сигнала, так сказать. Наша интеллигенция мгновенно распространилась. Впервые мы действительно могли учиться – не просто догадываться о чём-то из массовых передвижений «Киндред» или болтовни новообращённых, или обрывков информации, которой кормили нас наши агенты-шпионы – но и вправду узнать, какие старейшины ненавидят других, и почему. Мы наконец смогли составить семейные древа Камарильи из Нового Света и даже узнать примерное расположение парочки-другой Старцев. Конечно, мы всё ещё продолжали убивать на заказ, но теперь в этом было больше смысла и причин. И синхронизация. Координация наших действий намного улучшилась!

Да, я знаю, querido. Но ты должен запомнить, что многие Малкавиане умеют так же хорошо красться и шпионить, как мои соклановцы. Более того, у

---

[8] Чарльз Делмар – возможно, имеется в виду Карл VI – французский король.

них есть забавный способ замечать те вещи, которые могут проглядеть другие вампиры. Очевидной является лишь ответственность, и есть значительное отличие между безумцем и придурком. К примеру, возьмём Полковника. Ты разве не говорил, что служил под его началом во время завоевания Филадельфии? Ах, ты не понял, что он Малкавиан... Ну так что, он делал что-то безумное? Возможно, по-лисьи безумное... Так что делай выводы. И он с нами с тех пор, как был чайльдом. Не позже, чем через полгода после окончания своего обучения он был в Канаде, спуская вниз по реке один отряд за другим, вместе со своим камутом притворившись грузом и путешествуя от Озера Мичиган до Чикаго, Сент-Луиса и даже Мемфиса! Сент-Луис они, кстати, застали врасплох; они убили Принца, и я совершенно уверена, что наверняка захватили бы город, если бы старый Лодин самолично не вмешался. В любом случае, его успехи в борьбе с врагами, которые были намного старше его, пристыдили многих не слишком успешных епископов и заставили их отложить свои обиды в сторону – по крайней мере, на то время, пока они не смогут сделать что-то полезное.

Затем примерно в то же время Серафим Корвус, который, похоже, на удивление хорошо поладил с Отступниками Бруха, отправился в Баху и даже смог отразить вторжение Камарильи с севера. Он сделал это, опираясь на теорию, которая в то время была неслыханной для его сокланов – что Бруха не глупые, а просто ужасно малообразованные. Молодые Отморозки и Охотники в тех местах жрали друг друга так же быстро, как получали Становление. Корвус попросту показал им, как можно лучше использовать свою энергию. Выяснилось, что как только они обучились эффективным методам действий, то с такой же радостью принялись совершать диаблери в рядах Камарильи. Некоторые из наших лучших устранителей, живущих сегодня, вышли из тех рядов... твой Чан, например.

Что касается Джалана-Ааджава – он посвятил себя дипломатии. Хотя это не совсем верно. Новый регент, Галбрайт, посвятила себя дипломатии. А Джалан-Ааджав посвятил себя стоянию рядом с ней, свирепо ощетинившись – если она пряник, то он кнут. И он действовал весьма эффективно. Они не только успокоили враждующие стаи города Мехико, что позволило другим шабашевцам более безопасно пересекать эти территории, но затем и принялись превращать это место в нашу версию Гааги. Серафим воспользовался благосклонностью, которую Рука заработала в последней войне, и убедил епископов и прискусов сесть за стол переговоров, хотя вскоре они бы плевали кровью в глаза. Я не буду заходить далеко и говорить, что война бы никогда не закончилась без нас... но мы не любим думать о том, сколько ещё она могла продолжаться. Шабаш действительно задолжал Руке. И на этот раз каждый согласился с этим.

Миланский Кодекс

Так что ты можешь видеть, что известный пункт в Кодексе был давно назревающим плодом многих трудов. (Инквизиция никогда не простит нас за это. Я уверена, что им бы тоже понравился пункт о послушании, но у них просто не было поддержки низов.) Мы держали своё существование в тайне, при этом нас ценили в основном за нашу скрытность и политические советы. Но теперь слухи о наших способностях в стратегии и военной подготовке стали всем известны, и на сей раз мы не сопротивлялись этому. По этой

причине доминионы, проявившие себя в бою, могли гулять, наслаждаясь тем, что весьма было похоже на преклонение перед героями.

В обычном случае стояние в ярких лучах прожекторов отпугнуло бы нас, но к счастью, всё это внимание было удивительно некритичным. Даже те, кому могла понравиться идея сделать некий «доклад» на нас, знали, что в таких условиях чернь с той же вероятностью обратит их злые наговоры против них самих. Кроме того, никто из них – неважно, поддерживающих или критикующих – не знал о нас больше, чем мы сознательно позволяли узнать.

Но подобные интрижки долго не длятся. В эти ночи Шабаш относится к нам примерно так, как американцы относятся к ЦРУ: в военное время мы гораздо популярнее, чем в мирное. И хотя одни будут утверждать, что мы необходимы и чрезвычайно опытны в своём деле, другие – те, кто больше всего восхищается нами – также чаще всего подозревают нас в том, что мы используем свои способности на других шабашитах.

Как хорошо я помню ту ночь, когда Миланский Кодекс был официально привезён в Мехико – написанный кровью Принца на выделанной коже камарильцев, разумеется. Ты знаешь, как мы любим театральность. Несколько высокопоставленных лиц затем оставили там свои подписи (постфактум, тру́сы). Затем Галбрайт вышла вперёд вместе с Джаланом-Ааджавом, стоявшим справа от неё. Слева был Элимелех. Разумеется, я никогда раньше не видела этого незнакомца. Представь моё удивление, когда его представили как Серафима!

Он говорил всего минуту – после того, как Джалан-Ааджав остановил протесты свирепым взглядом. На арабском с ужасным акцентом (Галбрайт переводила) он объяснил, что убил нашего Корвуса месяцем раньше на законной Мономахии. Он не сказал, кто кого вызвал, но объяснил, что ощутил зов долга, принуждающий его занять место противника, павшего в честном бою, и стать Серафимом могущественной и доблестной Чёрной Руки. И что он, как и Джалан-Ааджав, отдаст свою кровь до капли, чтобы защитить регента и Мир… И так далее, и тому подобное.

Что тут сказать. Я знаю доминионов, которые до сих пор не отошли от шока. Но как мы могли? Представляешь, каким старым может быть этот Элимелех? Ты никогда не ходил в воскресную школу, niñito?

Третья гражданская война

Ay-de-mi. Вот что я тебе скажу. Даже если бы мы приняли некоторое участие в Третьей Гражданской войне, мы бы не приписали себе заслуг за это. Это была невероятная смертельная тупость – от начала и до конца.

Последние ночи

Ладно… ну, вопрос получше – это то, чего в последнее время не случилось. Но утёночек, ты видел многое из этого своими глазами. Ты же, конечно, не просишь меня рассказать тебе то, во что я посвящена как действующий Серафим? Нет, боюсь, тебе придётся искать свои секреты в другом месте.

Кампания Ист-Кост

Милое явление, но я пока ещё не созываю Кровавый Пир. Шабаш выходит вперёд в первом полуфинале, и это всё. Мы не захватили ни одной территории, которую не смогла бы перехватить Камарилья. Помни, что мы некогда пользовались огромным влиянием в Новом Свете – и потеряли его. Точно так же мы можем потерять восточные города. Без сомнений. Да что там – взгляни на Нью-Йорк. Я надеюсь, что этот хвастун Полонья усвоил этот урок. Как говорится в Наставлениях: когда дело доходит до независимых Кланов, убедись, что ты предлагаешь наивысшую цену!

Конечно, мы сделали всё, что могли, чтобы помочь недавнему наступлению. В первую очередь – выманили и заманили в ловушку целый кабал анархов-шпионов, которые собирались продать передовые новости о манёврах Шабаша Принцу Вителю. Кроме того, мы отправили одного из наших лучших экспертов по Тремерам на передовую, чтобы он там помогал советами. Но ты знаешь, как я отношусь к Полонье, а что касается Викоса – оно невероятно умно, но у него есть утомительная привычка уезжать, когда дела перестают занимать его интеллект... и забирать всё очарование с собой. Не думаю, что у него есть задатки управляющего.

Мы всё ещё не заполнили пробелы между Восточным побережьем, Детройтом и Монреалем, что, по недвусмысленным словам Совета Серафимов было главной задачей. А затем вновь половина этих Серафимов взяли и исчезла посреди кампании, причём вместе с несколькими дюжинами наших старейших и опытнейших Ассамитов. Что я могу тебе сказать, querido? Что бы ни говорили параноики, мы не были готовы к массовому дезертирству в самый разгар боя! Все прекрасные манёвры, что мы собирались провернуть, пошли прахом. И это уж точно не помогло нашим отношениям с остальной частью Шабаша. Епископ Сутфен, что в Атланте, больше нам не верит. Он даже не хочет принимать наших эмиссаров, несмотря на то, что он открыто признаёт, что идиоты у него уже в глотке сидят, и половина изгнанных камарильцев с восточного побережья устроили лагерь на пороге его дома. Дело плохо во всех отношениях, запомни мои слова.

Возвышение Аламута

Ну, конечно, я не могу подтвердить или опровергнуть слухи. Погибли ли Серафимы Ижим и Джухах в битве, или же они ответили на призыв Аламутского муэдзина? Охотно они пошли бы на это, или же одного из них (например, Ижима) заставили? А как насчёт других дезертиров? И слухов о том, что «Непокорные» все были предателями?

Когда Совет заговорит, чтобы прояснить ответы на эти вопросы, я присоединюсь к ним. До тех пор думай о своих обязанностях и не парься. Держись ближе к своим оставшимся братьям-Ассамитам. Джалан-Ааджав удовлетворён их лояльностью – в противном случае он не защитил бы их от остальных шабашитов. Он даже поклялся на Железном Реликварии Великого Инквизитора! Так что вопрос решён. Для меня, для тебя, для всех нас. Я буду очень разочарована, если услышу что-нибудь другое.

Меня оставили вместе с несколькими поверенными моего господина,

дабы мы позаботились о его доме в его отсутствие. Действительно ли он отправился в призрачный город, чтобы перестроить его и править им, как он утверждал, или бежал в Аламут – хотя я даже не могу представлять, почему он мог бы бежать в Аламут, поскольку по прибытию ему пришлось бы многое объяснять – я не знаю. Я знаю, что с тех пор чувствую болезненное подёргивание в районе сердца – средоточия Братания, которое однажды мы с ним провели. А во время дневного сна я вижу ужасное лицо, нависающее надо мной, почерневшее и покрытое рубцами, словно от большого пожара; а затем оно приближается и говорит слова на каком-то жутком наречии, которое я не могу назвать, но которое узнаю. Я не могу сказать, что это – видение прошлого, настоящего или будущего. Но похоже, о мой Хан, что Ижим абд Азраэль из Таль'маэ'ры, Ижим ур Баал предатель, сейчас за пределами досягаемости даже для вашего великого возмездия... или, во всяком случае, есть более веская причина.

Его бывший ученик и соперник Джухах приходил ко мне однажды после падения Еноха, требуя открыть ему местонахождение нескольких колонн, что он создал совсем недавно. Что до меня – я был поражён, что он искал информацию не обо мне, а наоборот. Он впал в ужасную ярость, но успокоил себя, сломав мой позвоночник о своё колено, и ушёл. Затем несколько недель спустя мне нанёс ещё один загадочный визит незнакомый угольно-чёрный сарацин, и он передал мне записку без подписи, выражавшую чьё-то любопытство насчёт Джухаха. Я не смог сказать ему больше, нежели сейчас сказал вам, но он выглядел удовлетворённым и исчез в ночи.

Впрочем, всё ещё остаётся незакрытым вопрос относительно прочих случаев дезертирства, о которых ваша светлость неоднократно спрашивали меня. И вновь я отвечаю вам, что могу лишь отозвать не более пяти представителей Таль'маэ'Ра, которые также принадлежали к Руке, а также были в Енохе в час его гибели. Я полагаю, что большинство других случаев дезертирства, которые ваша светлость обозначили, на самом деле являются случаями, когда потомки Хакима решили вернуться к предкам по каким бы то ни было причинам; однако я также допускаю, что некоторые из них могут быть моими бывшими собратьями, сбежавшими от страха или отчаяния. Что же касается прочей части Таль'маэ'Ра, я соглашаюсь, что некоторые из них несомненно остались в рядах потомков Хакима, скрываясь, возможно, обсуждая друг с другом (как делал и я) то, что будущее готовит для них.

Я вновь клянусь, что сделаю всё, что прикажет ваша светлость, дабы определить, кто они и где они решат остановиться...

Паломничество

Есть кое-что, что мы знаем наверняка: что бы на самом деле ни происходило в Аламуте со сменой управления, о которой стало известно, это сделало традиционное паломничество к Плачущему Камню практически невозможным. О некоторых из наших проводников мы не слышали вестей несколько месяцев. Пара из них вернулась к нам с рассказами о том, как на них нападали банды смертоносных рафиков. Если мы не можем обеспечить им безопасность, какие же дела мы сможем вести, посылая туда наших юных оперативников?

По-видимому, этого просто не будет. Мне с трудом удаётся думать о том, что это существо в Аламуте услышит о Камне из уст наших собственных дезертиров. Но что более важно, мы просто не можем позволить своим посвящённым быть лишённым таинства. Это всё равно что... что быть

католиком и никогда не причащаться! Так что мы возобновим паломничество. Иначе и быть не может. Как это произойдёт – с помощью битвы или дипломатии – неважно. Но сперва мы должны узнать, что происходит. Я думаю, что для этих мелких Ассамитов, о которых Джалан-Ааджав так смело говорил, это может стать прекрасным шансом, чтобы отплатить за его доброту и доказать, что его доверие обосновано...

Мы находимся в тени Геенны. Я не стану отрицать это, querido. Но в отличие от прочих представителей нашего вида, мы много столетий готовились встретиться лицом к лицу с отчаянием. Наконец пришёл тот час, для которого мы все были созданы. Мы страдали от неудач, это верно. Я обещаю, что впереди их будет ещё больше. Перед концом будет множество боли и страха. Но я знаю, что никто из вас не дрогнет в этот решающий момент. Ты же не дрогнешь?

Разумеется, нет. Вот мой храбрец!

Дорогая Ундина,

Я думаю, что мне не нужно подписывать это письмо, ведь ты узнаешь почерк, пусть я и тороплюсь; несомненно, ты не раз видела его в библиотеке своего Сира. Несомненно, ты считала, что я давно погиб. И вскоре ты, наконец, будешь права. Если моя вера продержится ещё немного, и если Каин будет милосерден, возможно, я проснусь однажды ночью, и она будет ещё более тёмной, чем эта. Я смею мечтать, что возможно, юный рыцарь из Ломбардии, столь бессердечно покинувший меня так много лет тому, будет на моей стороне. Я боюсь, что мои мечты слишком безумны. За последние три ночи майя превзошла себя, пытаясь обольстить меня, и я должен прекращать писать каждые несколько минут, потому что моё перо превращается в хвост тигра и смазывает то, что я пишу. Карма за всю ложь вернулась ко мне, и даже мои чувства лгут мне сейчас. Прости, слуги неуклюже накрыли стол на тринадцать персон, я должен протестовать.

Но я не думаю, что я представляю шаги, слышные в моём сне, белый огонь, безумную жажду человеческой крови – которую я должен скорее запечатать в себе, чем насытить. Но они всё равно как-то найдут меня. Моя кровь поёт им так же, как их кровь – мне. Прощай, крестница, и если ты когда-нибудь уважала своего благородного Сира, я молю тебя сказать Серафиму, нашему главнокомандующему, что пришёл час для приглашения, которого он так ждал. Скажи ему, что неважно, какие он возьмёт – белые или чёрные, ведь он уже упустил свой шанс сделать первый ход...

KMV
2002

ГЛАВА 2: ФОРМА СЛЕДУЕТ ЗА ФУНКЦИЕЙ

Придёт время,
Когда четверо восстанут и отправятся вперёд,
В руках у них будет меч воли Каина,
И они соберут Избранников вместе,
Тех, кто был помазан Кровью,
Они будут волками среди вас,
И они будут охотиться,
И даже величайший, олень с ветвистыми рогами,
Орёл в своём гнезде,
Часовой на башне,
Король на троне,
Дракон в недрах земли –
Падёт, и волки будут пить
Кровь из сердца его, и обретут силы.
— Из Хроники Потерянного Племени

Я, Пётр Андрейков, мёртв.
— Из Клятвы Инициации, Ритуал Mortuam Secundum

Из дневника Петра «Питера» Андрейкова:

Остальная часть Шабаша знает про Чёрную Руку на удивление мало. Ну, может, это не так уж удивительно, учитывая, что таинственность только увеличивает нашу репутацию кучки самых испорченных ублюдков на целой грёбаной планете. Которые произошли от кучки самодовольных кровососов, желающих думать, что они худшее, что случалось с человечеством со времён Содома и Гоморры. Всё это должно вам что-то сказать! В Миланском Кодексе, где говорится, что «Шабаш всегда должен поддерживать Чёрную Руку», есть скрытый подтекст, который добавляет к вышесказанному «или они вырвут ваши засохшие кишки через задницу, оторвут вам башку и превратят то, что от вас останется, в кровавую кашу».

Хорошая сторона репутации в том, что в половине случаев среднестатистический сосунок боится тебя до усрачки и не может даже подумать о том, чтоб выяснить, правда ли это. А плохая сторона – что в других случаях он либо не может решить, быть ли ему твоей поклонницей номер один, либо вызвать тебя на Мономахию, чтоб показать, какой он офигенный. Или даже хуже – он считает себя достаточно крутым засранцем и хочет присоединиться к клубу и участвовать в действиях. Чёрт, да он даже принёс свою катану! Я щас помру от смеха.

Я пришёл к заключению – которое основывается на моих беседах с разными ветеранами и доминионами Чёрной Руки – что не такая уж маленькая часть этого невежества создана специально. В конце концов, осведомлённость порождает неуважение, и чем меньше вато и чики знают о

том, как мы работаем на самом деле, тем более всемогущими и ужасающими мы выглядим. Но это взгляд снаружи – те из нас, кто носит метку полумесяца, уж получше знают, чем именно мы являемся и почему работаем именно так.

Вот почему я собрал эти файлы, которые получил после нескольких лет поиска, обсуждений с нашими братьями и сёстрами в Руке и моих личных наблюдений. Если теперь и впрямь пришли Последние Ночи, у нас осталось немного времени для того, чтобы подготовиться, и ещё меньше остаётся на воспитание новых кадетов и мустаджибов в духе наших священных традиций. Времена устного обучения и семилетнего ученичества прошли – и впереди больше нет такой роскоши, как вечность.

Потому что готовы мы или нет – Геенна приближается.

конец записи в дневнике

Организация

Численность никогда не являлась истинной силой Чёрной Руки. В маленькой группе, где было, думаю, пару сотен участников максимум, никогда не было продуманной организационной структуры. Для её лидеров гибкость намного ценнее иерархической лестницы. Большая часть её агентов разбросана по всему Шабашу и они являются членами обычных стай до тех пор, пока их при необходимости не призовут на службу. Когда Чёрная Рука действует, это происходит в основном на уровне камута – стаи, которую собирают вместе для особой конечной цели, а затем расформировывают, и её участники возвращаются в те стаи Шабаша, откуда пришли. Чрезвычайные обстоятельства могут повлечь созыв нескольких камутов на более сложную миссию, подобно недавней (и очень успешной) миссии Шабаша по поддержке Восточного побережья, но такие случайности нечасто встречаются в истории фракции. Между Советом Серафимов и рядовым членом Чёрной Руки стоит всего две ступени командования: первая – доминионы, вторая – дуктус камута, если стая на задании, или местный Начальник Дозора – для тех, кто не в деле.

Серафимы – генералы Джихада

Серафимы – это генералы Чёрной Руки, которые отвечают только перед Регентом Шабаша, и у которых в совокупности есть абсолютная власть надо всеми членами Чёрной Руки. Они решают, какое убийство следует выполнить, на какие запросы о помощи от лидеров Шабаша следует ответить (и как), и при необходимости назначают доминионов, чтобы удостовериться, что всё сделано. Они выносят решения относительно любых обвинений членов Чёрной Руки в неверности, неподчинении вышестоящим или преступлении против Миланского Кодекса Шабаша. Они также судят представителей Чёрной Руки в случае обвинения их в инфернализме, отказываясь передавать их в руки Инквизиции. Исторически Серафимы не всегда приходили к соглашению в вопросах доктрины, политики или действий, но когда страсти утихали и принималось решение, обычно побеждал Ижим ур-Баал. Теперь звание Первого Серафима принадлежит Джалану-Ааджаву, и до сих пор ни один из действующих Серафимов не пытался противоречить ему – хотя такое положение вещей, вероятно, не продлится вечно.

В то время как «духовные» титулы Шабаша издевательски перекликаются со званиями из церковной иерархии, основатели Чёрной Руки пошли ещё выше относительно источника своей власти, и взяли название от высочайшего чина самих ангелов – Серафимов. Как на Небесах есть лишь четыре Архангела, так и число Серафимов, входящих в Совет, всегда было равно четырём. Они провели Чёрную Руку через объединение с озлобленными вампирами, выжившими в битвах мятежников, в Шабаш, через переезд Шабаша в Новый Свет и три гражданских войны, которые могли бы разорвать секту на части, если бы не Чёрная Рука. С таким управлением Чёрная Рука осталась неизменной, несмотря на возвышение и падение Архиепископов, Кардиналов и даже Регентов.

Но пришли Последние Ночи, и предвестники Геенны повсюду. Тремерское проклятие над Детьми Хакима разбилось, словно стеклянный меч, и многие некогда верные Отступники Ассамитов оставили свои обеты, принесённые Избранникам Каина, и вернулись в дом своих предков. Лидеры клана Гангрел – какими бы они ни были – отвернулись от своих бывших союзников в Камарилье, забрав с собой добрую часть своих соклановцев и лишив ненавистного врага Шабаша одних из его наиболее свирепых бойцов. И всего пару лет спустя вечная ночь была расколота криками умирающих – как смертных, так и немёртвых – когда один из древних Допотопных очнулся от долгого сна и за всего лишь одну неделю практически стёр с лица земли всю свою родословную.

События последних лет породили череду стремительных изменений среди лидеров Чёрной Руки и в её управлении. Потеря многих старейшин Отступников Ассамитов оставило огромные прорехи в рядах доминионов, эмиссаров и начальников дозора, предлагая случайные возможности продвижения опытным оперативникам, чьи амбиции было невозможно удовлетворить из-за господства Ассамитов. Ряды Серафимов тоже значительно поредели. Из четырёх лидеров, направлявших Чёрную Руку последние полстолетия, остался один Джалан-Ааджав. Без Ижима ур-Баала, который сдерживал его планы, или Джухаха, испытывавшего его решимость, этот покрытый шрамами военачальник Гангрел стал бесспорным лидером всей подсекты1, и от этого звания он, несомненно, собирается получить все возможные преимущества.

Пропавшие без вести

Никто из чернoруковцев ничего не слышал о древнем воине Ассамитов Ижиме ур-Баале почти два года. Хотя Ижим, как и любой другой старейшина, всегда держал в секрете свои приезды и отъезды, редко раскрывая собственные намерения даже самым верным соратникам, трудно представить, что мудрейшего и хитрейшего из шакаров кто-то превзошёл, или же что он покинул подсекту, которую сам помог основать. И всё же после массового дезертирства столь многих из его братьев продолжающееся отсутствие Ижима – это безмолвная пустота, которую Джалан-Ааджав не может заполнить сам.

Судьба Джухаха, другого Серафима-Ассамита, в той же степени неясна. Слухи об Окончательной Смерти могущественного воина, которые основывались на описании найденных в развалинах его убежища пепельных останков, распространилась среди оперативников Чёрной Руки подобно

шторму. Но учитывая то, что его помощники и целая колонна Чёрной Руки, ведомая легендарным воином Таликом, тоже сейчас считаются без вести пропавшими – вопросы всё ещё остаются. То, что Джухах не смог появиться вновь, особенно учитывая исчезновение Ижима, волнует всех гораздо больше, чем протесты действующего Серафима Язида Тамари, харизматичного гранд-чайлда Джухаха, который борется за объединение Ассамитов в рядах Избранников.

Четвёртый Серафим, Элимелех, никогда не был полностью надёжным – или, если уж на то пошло, рациональным. Учитывая его порой шаткий контроль над реалиями еженощного существования и склонность к случайному насилию даже во время лёгкого раздражения, его отсутствие даже в известных его убежищах скорее вызывает облегчение, чем является поводом для беспокойства. На самом деле Джалан-Ааджав несомненно предпочёл бы, чтобы Элимелех оставался в числе пропавших без вести весь остаток вечности.

Для Рассказчика: Пепелище Еноха

Уничтожение Еноха и крах древней секты, известной как Манус Нигрум, практически не оказал видимого влияния на Чёрную Руку Шабаша – большая часть чернорукovцев, включая Джалана-Ааджава, никогда не знала о существовании «Истинной Руки», и того меньше – о том, как велико было вмешательство *Manus Nigrum* в дела Чёрной Руки на протяжении нескольких прошедших столетий. Однако с исчезновением и Джухаха, и Ижима ур-Баала некоторые из этих давно хранимых в секрете связей всплыли на поверхность или были открыты выжившими агентами Manus Nigrum, такими как Казимир Савостин, отдавший полную поддержку и лояльность Чёрной Руке и Джалан-Ааджаву в обмен на свою собственную нежизнь и защиту от мести своих прежних хозяев. Секреты, которые Джалан-Ааджав узнал от Казимира – это не то знание, которым он будет делиться с консисторией или даже большинством членов Чёрной Руки, и, наверное, никогда таковым не станут. Но справедливости ради стоит сказать, что если Ижим или Джухах когда-нибудь вернутся, им придётся немало объяснить.

Фактическое количество агентов из Манус Нигрум в Чёрной Руке никогда не было высоким, и Казимир не знал всех. Немногие члены этого культа, всё ещё скрывающиеся в Чёрной Руке, включая членов нескольких спорных колонн, теперь встречаются лицом к лицу со своим личным кризисом верности и выживания. Лишь время покажет, откуда пришёл каждый из них.

За более детальной информацией о разрушении Еноха обращайтесь к Руководству Рассказчика по Вампирам (Vampire Storytellers Handbook).

Новое руководство

В Последние Ночи Джалан-Ааджав, или Ааджав-хан для тех, кто хорошо его знает, остаётся де-факто Первым Серафимом Чёрной Руки. Его руководство уже выдержало значительные испытания, такие как внезапное и неожиданное дезертирство старейшего из отступников Аассамитов в середине

одного из крупнейших наступлений Шабаша в его истории. Именно Джалан-Ааджав инициировал расследование природы предательства и представил свои находки консистории. Его быстрая реакция на кризис, несомненно, спасла многих Ассамитов-чернoруковцев от воздаяния со стороны их товарищей-шабашитов после предательства старейшин-Ассамитов.

В последнее время Джалан-Ааджав предпринимал действия по защите вечной стабильности Чёрной Руки, назначив не троих, а *четырёх* опытных и компетентных доминионов на места отсутствующих Серафимов – по меньшей мере, на время нынешней неопределённости. Он выбрал четырёх, а не троих, по политическим причинам. Во-первых, он может потенциально предложить будущему регенту возможность решить, кому из троих он оставит их титулы и место в совете. Во-вторых, он надеется, что соревнование между четырьмя младшими членами совета помешает им объединиться против него самого – Джалан-Ааджав больше не позволит встревать в его виденье или планы на Чёрную Руку в эти Последние Ночи. Он выбрал следующих: Носферату-доминиона Терезиту, убеждённую ультраконсерватора, но также жительницу города Мехико и уважаемого стратега. Язида Тамари, внезапно возникшего лидера оставшихся Отступников Ассамитов, чья политическая смекалка (и явное незнание секретов его грандсира, Джухаха) является активом в делах с консисторией. Банджоко, Ласомбра, который среди традиционных Ноддистов и даже Инквизиции пользуется репутацией миротворца и прагматика. И наконец, Тзимицу Казимира Савостина, опытного шпиона, шакара и учёного-ноддиста – и прежнего союзника Ижима Ур-Баала, чью верность Руке, однако, Джалан-Ааджав признал неопровержимой.

Действующий Совет поднял ранг многих ветеранов-оперативников до уровня доминионов и перераспределил чернoруковцев по стаям Шабаша так, чтобы восполнить недостаток ушей и глаз, который после себя оставило дезертирство Ассамитов.

Исчезновение троих Серафимов не осталось незамеченным за пределами Чёрной Руки. Разговоры в консистории относительно их преемников начались прежде, чем открылась правда об Окончательной Смерти Галбрайт. Не было прецедента (как будто это имело значение для Шабаша), чтобы консистория (кардиналы и прискусы Шабаша) выбирали нового Серафима Чёрной Руки; лидеры Чёрной Руки всегда назначались ею самой, с благословения регента. К счастью, в связи с внезапно опустевшим местом регента, консисторию сейчас гораздо сильнее занимают собственные политические вопросы, чем оные Чёрной Руки, которую большинство всё равно считают гораздо менее угрожающей в нынешнем состоянии, когда ей не хватает руководителей. Пока кризис регентства не разрешится, и пока не установятся или не будут устранены политические последствия, даже Прискусы вряд ли осмелятся попытаться назначить Серафима и рискнуть разгневать единственного оставшегося – или мощь сил, которыми он повелевает.

Доминионы

Доминионы – представители единственного постоянного ранга между Серафимом и остальными чернoруковцами – являются старшими должностными лицами, командующими миссий, которые наблюдают за всем: от мелкой операции, которой занимается всего один *камут*, до

полномасштабной осады. Они – признанные лидеры, за плечами у которых обычно век или больше опыта, и которые продемонстрировали хорошее понимание стратегии, способность успешно импровизировать, когда планы рушатся, способность вести и вдохновлять тех, кто находится под их командованием, и, конечно, исключительные боевые способности. Быть повышенным до звания доминиона считается большой честью, признанием десятилетий – если не столетий – верного и самоотверженного служения Чёрной Руке и Шабашу.

Большинство доминионов не служат под командованием конкретного Серафима, а подчиняются приказам, которые отдаёт Совет в целом, что позволяет добиться гибкости в распределении, а также теоретически мешает любому из Серафимов создать свой собственный офицерский корпус. Когда достаточное количество Серафимов одобряет миссию, один из них берёт на себя ответственность проследить, чтобы она была завершена, и выбирает одного или нескольких доминионов (с учётом их личных специальностей и предпосылок) которые должны будут заняться миссией. На практике же у каждого Серафима есть собственное мнение относительно того, какой доминион подойдёт для того или иного задания, и склонен использовать один и тот же список проверенных доминионов от миссии к миссии. Некоторых доминионов выбирали разные Серафимы и на разные миссии, хотя выбор может быть мотивирован как собственными политическими целями Серафима (или даже клановыми предубеждениями), так и честной оценкой возможностей доминиона как полевого командира.

Доминион – это почётный ранг, а не название рабочей должности. Хотя многие доминионы всё ещё входят в состав стай Шабаша – фактически, они те, кто возглавляет их в качестве дуктусов – некоторые другие нет, посвящая все свои ночи Чёрной Руке. Доминион может вести камут на особом задании, руководить постоянной колонной или командовать Дозором; он может представлять Чёрную Руку руководству Шабаша как эмиссар, быть приписанным к конкретному лидеру Шабаша в качестве военного советника или служить помощником или советником одному из Серафимов. Доминионы следят за вербовкой, тренировками и инициацией новых членов Чёрной Руки, а также служат вестниками и посредниками между Советом Серафимов и черноруковцами в целом. Доминиона могут послать с камутом советников, чтобы дать обеспечить осаду Шабаша стратегическим советом и поддержкой, или дать задание, которое он должен выполнить в одиночку. Прежде всего, доминион – это высокоэффективный оперативник сам по себе, которому можно доверить выполнить задание вне зависимости от того, какие препятствия возникнут у него на пути.

Оперативника Чёрной Руки повышают до ранга доминиона по рекомендации других доминионов и с одобрения Серафима. Недавно, после дезертирства Ассамитов и потерь в войне Ист-Коста, или же падения Нью-Йорка, на должность доминионов было выдвинуто множество вампиров. Однако среди них в любом случае нет неонатов, и все они стремятся доказать, что они достойны своего нового ранга и ответственности.

Примечательные должности

Большинство черноруковцев, которых называют оперативниками, агентами, *рафик*, братьями, сёстрами или даже товарищами, не занимают определённых должностей; они равны в служении Каину. И, несмотря на это, в Руке существуют должности, к которым могут стремиться даже «обычные» оперативники – если такие вообще есть. У каждой должности есть определённый набор обязанностей, и если оперативник будет хорошо справляться с ними, он может показать себя достойным возложения дополнительной ответственности или даже повышения до ранга доминиона.

Дуктусы и Начальники Дозора

В отличие от Шабаша, в Чёрной Руке дуктус – это название рабочей должности, так называют лидера камута на конкретной миссии. В недавние годы сленговое название «альфа» стало даже более популярным, поскольку оно проводит различие между дуктусом стаи Шабаша и отражает относительную молодость многих оперативников. Хотя эту должность часто занимает доминион, командующий миссией, в другое время доминион может также передать место самому опытному члену сборного камута, особенно в большой операции, в которой участвуют несколько стай.

Заместители:
Правая рука Серафима

Заместитель служит доминиону или Серафиму в качестве доверенной правой руки и заместителя командира (заместитель Серафима занимает должность доминиона), чья ответственность заключается в том, чтобы следить, что приказы его начальника выполняются. В каком-то смысле заместитель действует почти как темплар, служа телохранителем, помощником и вестником; кроме того, предполагается, что заместитель обладает авторитетом своего начальника. Его уровень статуса относится непосредственно к статусу вампира, которому он служит. Заместитель – член стаи Шабаша своего доминиона (если у него такая есть) и разделяет с ним Узы Братания (и, скорее всего, со стаей тоже). Доминион может завести одного заместителя: любое большее число должен одобрить Серафим. У Серафима может быть три заместителя (количество представителей Второго Поколения, детей Каина). Заместитель может быть Дитятей или верным товарищем по стае, но должность нельзя навязать, она должна быть принята по своей воле.

Ожидается, что заместитель будет полностью лоялен, будет направлять всю свою энергию и внимание делам и личной безопасности своего доминиона и с радостью отдаст свою нежизнь за жизнь своего доминиона или Серафима. Эта самоотверженность намного превосходит ту, которую вызывают традиционные узы крови. Истоки этой крайней преданности заключаются в восточных традициях беззаветного служения,

где султан может приказать одному из слуг спрыгнуть с вершины минарета, и тот повинуется, а другой слуга может принять стрелу, предназначенную его господину, или даже с радостью выпить яд в качестве высшей демонстрации своей преданности. Показывая такую же степень лояльности, заместитель демонстрирует верность Дитяти своему Сиру – или верность, которую сами Допотопные должны были проявлять к своему господину, Каину. Таким образом заместитель доказывает и ценность того, кому он служит, и свою собственную, в преддверии последней ночи, когда Каин будет судить всех своих детей. Доминион, чей заместитель погиб, защищая его, должен дать ответ Совету Серафимов о причине Окончательной Смерти этого верного слуги; лишь в случае, если он будет очищен от вины, ему будет позволено взять ещё одного заместителя. Заместитель, который выживает в случае гибели своего господина, тоже подвергается суду, и если он будет признан виновным, его казнят, как предателя клятвы. В долгой, жестокой истории Чёрной Руки известно два случая, когда заместители предпочли предать себя солнечному свету, лишь бы не столкнуться с позором неудачи, когда они должны были погибнуть, защищая своего доминиона.

Оперативника, оказавшегося хорошим дуктусом на одной миссии, вполне могут избрать, чтобы возглавить другую, и в конечном счёте повысить до ранга самого доминиона. Те, кого выбирают на такие ответственные должности, обычно опытные ветераны, служившие Чёрной Руки десятилетиями, и часто возглавляющие собственные стаи Шабаша.

Начальник Дозора, однако, занимает более постоянное (или, по крайней мере, долговременное) место с аналогичным уровнем ответственности – наблюдать и руководить местной ячейкой всех черноруковцев, пребывающих в данной области. Командующая[9] следит за местной политикой Шабаша и гарантирует, что все черноруковцы участвуют в Братании друг с другом, не считая ритуалов, проводимых с их собственными стаями. Фактически, она является вышестоящим офицером для всех черноруковцев под её Надзором, не приписанных к камуту. Она также служит официальным каналом общения руководителей Руки с рядовыми членами, включая спускаемые сверху исправления к используемым кодексам, уровень дозора (смотрите **Главу 3 «Тактика и Методология»**, в которой обсуждаются дозоры) и новости о других действиях Чёрной Руки (в случае необходимости); кроме того, она может быть преподавателем философии и катехизиса Чёрной Руки. Она может рекомендовать многообещающего кандидата на должность доминиона (даже если сама не является доминионом), докладывать о местных политических делах эмиссарам Серафима или предоставлять рекомендации доминионам, собирающим камут, относительно навыков и квалификации черноруковцев, находящихся под её Надзором. Если её попросят возглавить камут, она должна будет назначить лейтенанта, который будет командовать Дозором вместо неё (хотя Командующих, как правило, не просят руководить камутом, учитывая их обязанности на местном уровне). Обычно (но не всегда) Начальники Дозора являются старшими черноруковцами в конкретном городе

[9] Здесь и в некоторых других местах будет применяться женский род ради избегания путаницы между местоимениями «он» и «она» в тексте.

или регионе. Они часто занимают ранг доминиона, хотя иногда и нет, в зависимости от того, о какой территории идёт речь. Начальники Дозора в основных городах Шабаша практически всегда являются доминионами, поскольку их назначают, чтобы увеличивать силу Чёрной Руки в областях, граничащих с территориями, которыми управляет Камарилья. Командующих назначает Серафим за их сильные лидерские качества и управленческие навыки, но они часто демонстрируют политическую восприимчивость, хотя им не обязательно быть известными эмиссарами территории, за которой они наблюдают.

Эмиссары

Хотя Чёрная Рука успешно использует свои «мускулы», ей также нужны представители, обладающие социальной и политической проницательностью, которые служили бы глазами, ушами и устами подсекты на всех уровнях политической иерархии Шабаша. Рука посылает своих официальных – и неофициальных – эмиссаров быть лицом и голосом руководства подсекты и её скрытых членов на многие мероприятия – от советов и закулисных переговоров консистории и окружения регента до эсбатов местного епископа. Эмиссары служат советниками местным или повсеместным лидерам Шабаша, обмениваются искусными оскорблениями с инквизиторами и поддерживают видимое и политически активное присутствие в доменах Шабаша. В то время как эмиссары, которых посылают к консистории и свите кардинала, обычно являются опытными доминионами, на местном уровне эта ответственность может быть дарована – или даже просто фактически занята – любым достаточно амбициозным и сообразительным в политике оперативником, который знает, что к чему, и готов взять на себя эту роль.

Кроме того, эмиссары исполняют жизненно-важную функцию: выступают в роли связующего звена Чёрной Руки для любого руководителя Шабаша, который хочет призвать Руку «послужить на благо Шабаша».

Переписчики Чёрной Руки

То, что изначально показалось ещё одной безумной идеей эмиссара-Малкавиана, стало одним из самых полезных инструментов в арсенале Чёрной Руки в области политической разведки. Переписчики – это низкоуровневые эмиссары, которых назначают, чтобы они побольше разузнали о стаях Шабаша в своей местности, задавали вопросы об их политических взглядах, обычаях стаи, членах стаи, или о том, какими были обстоятельства Окончательной Смерти погибших. Вкратце, переписчик может задать любой вопрос, который придёт ему в голову (или который, по его мнению, сойдёт ему с рук), а результат должным образом записывается. Переписчик служит двум важнейшим целям Руки (которая не делится собираемыми данными с местными епископами). Во-первых, это заставляет *вато* и *чик* считать, что их мнение о положении Шабаша действительно важно для всемогущей Чёрной Руки, и тем самым укрепляет миф о равноправии Шабаша.

Во-вторых, это предоставляет местным Начальникам Дозора и другим официальным представителям Чёрной Руки (которые просматривают информацию и имеют возможность задать переписчику вопросы о том, что ещё оный видел во время визита) очень детальную картину о политике, состоянии боевого духа шабашитов и их готовности к будущим операциям.

Поэтому они должны быть способны не только определить и уравновесить различные фракции и интересы местных шабашитов, но понять, когда и как совершить надлежащее действие, которое наилучшим образом послужит подсекте и им самим. А тех, кто досконально понимает цели фракций и лидеров, но природа чьих амбиций менее заметна, Чёрная Рука может использовать в качестве умелых шпионов.

Ассасины

Официально ассасина (Ассамитов) называют «шакар», но среди более юных оперативников Руки такие сленговые термины, как «чистильщик», «наёмник» или даже «терминатор» стали в равной степени популярны, особенно среди тех, кто не выполняет роль ассасинов. Репутация Чёрной Руки как фракции бесшумных и чрезвычайно эффективных убийц коренится в фольклоре Шабаша. Среди некоторых шабашитов уважение к умению и смертельному искусству ассасина, вне зависимости от того, считают его ниндзя, шакаром или наёмным убийцей из мафии, само по себе практически стало культом, хотя на этот факт больше влияния оказывает популярная культура и творческие домыслы, чем правда. Настоящие ассасины Чёрной Руки, большая часть из которых держит в строгом секрете свою связь с подсектой, избегают любого контакта со своими потенциальными преданными фанатами.

Большинство (но не все) шакары Чёрной Руки – Отступники Ассамитов, которые тщательно изучили навыки, сделавших наименование их клана равнозначным ассасину в обеих основных сектах. Но истинное умение ассасина заключается не в том, чтобы убить цель. Все оперативники Чёрной Руки вполне способны убить другого Каинита, даже если он умудрён годами и обладает значительной властью, если возникнет надлежащая возможность. Ассасинов от их товарищей-чернoруковцев отличает способность убить свою цель на её родной земле (иногда даже окружённую союзниками и грозной защитой), сделать это тихо и эффективно, а затем так же бесшумно уйти, не вызвав даже намёка на тревогу.

Легендарные подвиги Эбенового Лиса

Среди историй, рассказываемых в кругу у костра на эсбатах Шабаша или в общем убежище, есть истории о подвигах ассасина Чёрной Руки, известного лишь как Эбеновый Лис. Большинство историй описывают Лиса как очень умелого и целеустремлённого Ассамита, находчивого и остроумного. Мастер маскировки и всех видов оружия, Лис может оказаться и мужчиной, и женщиной, может быть из любого Клана и принять любую физическую форму; его (или её) настоящая личность неизвестна. В историях описываются дерзкие побеги, ослепительные боевые искусства и отвратительные подробности убийств. Как бы малы не были шансы, Лис всегда добивается успеха, всегда поражает цель (и всех, кто стоит на пути), а также бросает в лицо своим врагам свои фирменные язвительные подколки. Эбеновый Лис стал настоящей легендой, особенно среди поклонников ассасина, которые сделали собирание известной информации и пикантных новостей о хитром шакаре практически

одержимостью. Некоторые даже утверждают, что у них есть «реликвии», к которым прикасался мастер-ассасин.

На самом деле, Эбонитового Лиса как такового не существует. Истории, сильно преувеличенные ради остроты из-за специфики аудитории, для которой они предназначены, являются сплавом миссий, исполненных шакарами Чёрной Руки, с идеями, взятыми из литературы, традиционного фольклора, фильмов и обширной библиотеки гонконгского кино. Создатель Эбенового Лиса – Тарбеби Джек, Отступник Носферату, который обожает рассказывать истории и прекрасно понимает, как поддерживать интерес у даже самой пресыщенной аудитории Каинитов. Эти сказки должны впечатлить слушателей изяществом и ужасающей искусностью ассасина Чёрной Руки с точки зрения, которую и те, и другие ценят и восхищаются – и сформировать ожидания шабашитов об ассасинах таким образом, чтобы последние могли продолжать свою настоящую работу без вмешательства со стороны своих самых преданных поклонников.

Тарбеби добился величайшего успеха, когда Юстикар Камарильи Кок Робин объявил кровавую охоту на печально известного Эбенового Лиса после Окончательной Смерти его наставника и сира, Петрадона. Разумеется, Эбеновый Лис до сих успешно избегал всех попыток поймать его или уничтожить. С другой стороны, Тарбеби Джека недавно повысили до ранга доминиона, и он планирует сделать то же самое с Лисом, как только придумает достаточно захватывающую историю.

Цель компетентного шакара – быть совершенно незаметным, даже для цели, которую он преследует. Во многих случаях ассасин также подставляет другого Сосунка из круга знакомств цели, либо соперника, либо общепризнанного врага, чтобы вину за смерть цели возложили на другую сторону. Этот факт фокусирует все попытки отмщения далеко от истины и мешает Камарилье осознать, насколько серьёзной угрозой являются ассасины Шабаша на самом деле.

Несмотря на крайнее благоговение, которое безликие ассасины вызывают у своих собратьев-шабашитов, они добиваются успеха далеко не так часто, как герой популярной городской легенды, в которого верят их фанаты, и многие никогда не возвращаются. Процент выживаемости ассасинов тесно связан с тем, насколько успешно им удастся избегать внимания, будучи на миссии. Учитывая, что ассасин обычно работает в одиночку или с минимальной поддержкой камута, который ждёт его за пределами местоположения его цели, то, раскроют ли его, зависит лишь от него самого. Успешный ассасин – один из самых осторожных и внимательных оперативников Чёрной Руки, и он не любит иметь дело с неожиданностями. Он уделяет значительное количество времени и усилий расследованию, наблюдению и планированию атаки, ничего не оставляя на волю случая или догадок. Умереть во имя дела Каина может быть благородно, но ни один ассасин не хочет заслужить эту честь глупостью – своей собственной или чьей-нибудь ещё. Если что-то идёт не так, то именно ассасин будет решать, следует ли продолжать и импровизировать, или лучше слить миссию и перегруппироваться.

Большинство предпочитают поступить благоразумно и выжить, чтобы спланировать нападение вновь.

Устранители

Устранители – это грубая сила и боевые мускулы Чёрной Руки, Каиниты, которым доминион может указать на препятствие – будь то укреплённый бункер, парочка архонтов или личные телохранители, охраняющие имение примогена – и просто сказать им «устранить» это препятствие. Миссия устранителей заключается не в скрытности, а в результатах, и этих результатов они достигают – обычно самым прямым, грубым и жестоким из возможных способов. Во время осады они представляют собой передовые агрессивные группы: их посылают «смягчить» сопротивление Камарильи перед прибытием основных боевых сил или отправляют за «трудными целями» – архонтами, известными старейшинами или основными убежищами элиты. Естественно, устранители – это самые видные из всех оперативников Чёрной Руки и самые уважаемые товарищами-шабашитами. Вам в любом случае лучше уважать устранителя, а то он вполне может устранить ваше лицо. У некоторых из них совсем нет чувства юмора.

Нельзя сказать, что устранители – безмозглые пешки (по крайней мере, не большая часть из них). Хотя многие заслужили своё положение в Руке благодаря своим боевым способностям и смелостью в боевых действиях, у них часто есть и другие навыки. Устранители могут быть умелыми водителями или пилотами, снайперами, специалистами по взрывчатке, радистами или даже хакерами, специализирующимися на взломе систем безопасности. Руководителям камутов устранителей нужно уметь быстро думать и отдавать приказы, продвигающие задачи миссии, включая придумывание нового плана действий, когда изначальный (что часто бывает) проваливается при попытке контакта с врагом.

Хотя реальный боевой опыт – это плюс для устранителя, просто достаточное количество опыта на передовой, приобретённого в бою вместе с боевыми силами Шабаша, тоже может пригодиться. Камуты устранителей чаще всего встречаются (или просто известны лучше всего) на всех миссиях Чёрной Руки; их можно обнаружить в центре событий любой осады, они принимают на себя основной удар камарильцев – или кого угодно ещё – и надирают им задницы, отправляя в ад. Неудивительно, что устранителям действительно нравится их работа.

Новобранцы

Недавно инициированных чернорукавцев официально называют «мустаджибами» – «достойными». Неформально их называют «новобранцами», вне зависимости от их возраста и опыта, который они могли получить в Шабаше. Новобранец – это чернорукавец, который участвовал в менее чем трёх миссиях. Новобранцы – это самые низкоранговые участники любого камута или Дозора, и они должны повиноваться приказам любого старшего чернорукавца; кроме того, им не разрешено отклонять задания или оспаривать тактическое решение. Многим шабашитам, которые были в своей стае самыми крутыми, трудно переварить внезапное понижение до статуса лопатоголовых, и в Руке есть те, кто позаботится, чтобы новобранцы усвоили

урок. Новобранцы должны снова доказать, что они достойны, и теперь планка намного выше. То, что считалось крутостью в Шабаше, теперь не стоит даже кивка; честолюбивый Избранник-новичок должен преодолеть предыдущие достижения и стремиться к более высоким и трудным стандартам физического, умственного и духовного мастерства, чтобы заслужить уважение своих новых соратников.

Новобранцев часто используют, чтобы «наполнить камут» – по сути, на миссии они выполняют роль дополнительной огневой мощи (и иногда – расходного материала). Хотя новобранцу пока не доверяют важнейшие для миссии задания, он вполне может защищать спину кого-то, кто достиг упомянутого уровня ответственности, доверяющего новичку свою нежизнь, чтобы сконцентрироваться на работе. Также новобранцам могут поручить потенциально опасное задание, например, разведку, прикрытие отступления или защиту пути отхода или транспортного средства камута. Многие доминионы ищут возможности проверить преданность и храбрость новобранца в боевых действиях и решить, приемлем ли более высокий уровень риска, если он позволяет «достойному» доказать, насколько же он достоин.

Новобранцев, которые переживут и хорошо справятся со своими первыми тремя миссиями, доминион и камут, с которыми они работали, неофициально называют полноправными членами Чёрной Руки. Этот ритуал, известный как Кровотечение, значительно менее официальный и серьёзный, чем тот, который используется, чтобы принять нового члена в подсекту. Хотя за формальным объявлением доминиона о том, что новый оперативник превзошёл статус новобранца, традиционно следуют Братание и Кровавый Пир, природа самой «инициации» остаётся на откуп извращённой фантазии камута (хотя в теории предполагается, что новобранец должен это пережить). Кровавый Пир и последующие празднества могут быть поистине буйными.

Кадеты

Кадеты – это стажёры, которых сочли достойными кандидатами, но пока не приняли в Чёрную Руку в полной мере; по рангу они даже ниже новобранцев. Кадеты редко взаимодействуют с черноруковцами, не считая тренировочных мероприятий. На территориях Шабаша действует примерно с полдюжины «учебных лагерей» для кадетов, хотя их местоположение часто меняется из-за необходимости сохранять секретность, политических переворотов или желаний любого доминиона, являющегося постоянным командующим этого лагеря. Один такой лагерь расположен в городе Мехико, им управляет доминион Терезита; другой, которым управляет байкер-Гангрел, известный как Мохнатый Пёс, полностью кочевой – говорят, что он каждый год полностью «объезжает» Северную Америку. Полковник, Малкавиан-устранитель, надзирает за элитным лагерем кадетов, отобранных им собственноручно – этот сокрыт в болотах Южной Каролины. Лагерь Ассамитов, недавно восстановленный после последних событий, теперь учит птенцов-отступников своего клана где-то на юго-западе Соединённых Штатов. Обучение кадета длится несколько лет (неонаты Ассамитов учатся от 4-5 до 7 лет) и включают много полевой работы. Однако доминионы-инструкторы внимательно следят за своими подопечными и быстро вмешиваются, чтобы предотвратить любое препятствование учебному процессу.

Камуты

Основной единицей операций Чёрной Руки является стая, которую обычно называют *камутом*, чтобы чётко отличать её от обычных стай Шабаша, в которые черноруковцы тоже входят. Камут может быть маленьким и состоять из 2-3 членов, или из целой дюжины – в зависимости от того, о какой миссии идёт речь. Большинство камутов «разовые» – доминион собирает его на конкретную миссию, а затем распускает после её завершения. В теории можно попросить собраться вместе любых черноруковцев. На практике доминион часто предпочитает собирать в камут на конкретные миссии тех же самых вампиров – те, с кем он работал раньше, и которых считает надёжными. На некоторые миссии, особенно те, которые планируются в кратчайшие сроки или требуют хорошего знания местной территории, доминион, ответственный за миссию, может просто созвать любых местных оперативников, которые находятся в том же городе или области в целом.

Доминионы обычно могут выбирать в свой камут любых черноруковцев, которых хотят там видеть; иногда они соревнуются друг с другом за особенно талантливых оперативников. От того, под началом какого доминиона служили оперативники, несколько зависит их статус, который зависит от характера доминионов, слухах об их отношениях с Серафимами или руководителями Шабаша, а также их лидерских качествах в поле. Впечатлив правильного доминиона, оперативник Чёрной Руки может далеко пойти, получить больше важных заданий, больше ответственности и даже, возможно, повышение до ранга доминиона. Технически оперативник не обязан принимать приглашение на миссию, но мало кто отказывается. Если оперативник откажется от предложения, может показаться, будто он менее чем полностью предан делу подсекты, боится возможного риска или просто мятежный и нелояльный – и ничто из этого не отразится положительным образом на будущем существовании черноруковца, не говоря уже о его статусе в Руке.

Камуты обычно начинают каждую миссию с Братания. Ритуал обмена кровью помогает сплотить группу, даже если некоторые её участники не слишком любят друг друга. У оперативников Чёрной Руки, часто работающих вместе в тех же самых камутах, обычно более сильный Винкулум, учитывая, что камут, который сработался на одной миссии, могут призвать на ещё одну в будущем. В целом, как правило, солдаты, которые знают и доверяют друг другу, склонны быть более смелыми и сплочёнными как группа, поэтому могут добиться большего успеха; тот же самый принцип верен для оперативников Чёрной Руки. Камуты, побывавшие в боях, которые созывают вновь и вновь, называются стаями-воссоединениями. Некоторые воссоединения даже как-нибудь неофициально называют себя, подобно обычным стаям Шабаша, и зарабатывают собственную репутацию и уровень престижа, особенно среди более молодых черноруковцев.

Из-за связи «старых солдат», существующей среди доминионов и опытных известных оперативников, недавно принявшему присягу черноруковцу может быть сложно «внедриться» в один из бывалых камутов-воссоединений или попасть на особо престижную миссию, или, что для некоторых более важно, получить шанс напасть на цель низкого поколения. Если у вампира есть наставник, ему будет проще, но в целом, лучшим шансом для новичка будет

попасть в «одноразовый» камут и достаточно хорошо сделать свою работу, чтобы попасться на глаза ответственному доминиону или впечатлить нескольких ветеранов. По различным причинам у одноразовых камутов меньший процент успеха (и выживаемости), отчасти потому, что им обычно поручают потенциально опасные миссии. В одноразовых камутах также б**о**льшая доля новобранцев или более молодых оперативников, которых часто включают в камут просто чтобы добавить миссии численное преимущество, и их могут считать потенциально расходным материалом, если на задании всё полетит к чертям. Не то чтобы Чёрная Рука умышленно использовала даже своих новобранцев как пушечное мясо (в конце концов, для этого существуют боевые части Шабаша), но самые молодые и наименее опытные оперативники вероятнее всего могут совершить роковую ошибку под давлением – и если дойдёт до самого худшего, их также легче всего заменить.

Колонны

Колонны – это относительно новая разработка Чёрной Руки. Это постоянные камуты, у которых есть две функции: во-первых, они действуют в стиле стаи Шабаша, часто проводя Братания и разделяя ресурсы на всех, а во-вторых, являются высокоэффективной боевой единицей, мобилизованной и готовой к выполнению любого задания, которое может от них потребоваться.

Рассказчику: Беженцы Отрубленной Руки

Серафим Джухах официально создал первые колонны, когда разочаровался в скорости вербовки. Он отбирал членов в эти колонны, основываясь на вероятности, что они примут инициацию Manus Nigrum, и цели этой секты будут для них важнее, чем цели Чёрной Руки. Ижим, которому казались подозрительными мотивы его протеже, затем завёл несколько собственных колонн, которые были лояльны лично ему.

Оставшиеся колонны оказались в неловком положении, оставленные без руководства своего уважаемого Серафима. Для тех, кто также является членами Manus Nigrum, затишье со стороны Еноха и события Недели Кошмаров почти разрушили культ, лишив его не только руководства, но также цели и направления. Хотя некоторые из колонн поддерживают связь с другими членами Руки и ответили на направления или приказы со стороны Джалана-Ааджава и действующего Совета Серафимов, некоторые продолжают хранить верность либо Джухаху, либо Ижиму Ур-Баалу, и она для них важнее, чем преданность подсекте. Эти стаи-изменники, такие как стая Меч Ночи, которой руководит молодой доминион-смутьян Низзам аль-Латиф, преследуют собственные цели в отсутствие своего лидера и являются потенциально опасными непредсказуемыми факторами в Джихаде. Эти колонны, которые чувствуют обязательства скорее по отношению к подсекте, чем к конкретному Серафиму, считают, что лучше всего им будет укрепить своё положение в Чёрной Руке и убедить Джалана-Ааджава в своей полезности... и что более важно, в своей верности.

Само существование колонн не является широко известным фактом; если это обнаружится, то может стать политическим злободневным

вопросом, особенно когда регентство под сомнением. Никто не может предсказать, что случится, когда будет выбран новый регент. Учитывая нынешнее напряжение относительно пустующего кресла Регента, последнее, что нужно консистории – это напоминание о том, что Чёрная Рука нарушила свою давнюю традицию по внедрению агентов в стаи Шабаша – и что существуют стаи высококвалифицированных оперативников Чёрной Руки, которые хранят верность лишь паре Серафимов, чьё текущее местоположение неизвестно (и которые, по подозрению Джалана-Ааджава, в придачу были предателями).

В последние десятилетия Ижим ур-Баал и Джухах создали ряд колонн, на что некоторые опасающиеся взирали как на подготовку некоего переворота или войны между двумя могущественными Серафимами. Хотя некоторые из этих колонн пропали наряду с другими отступниками Ассамитов, ещё несколько остались; неясно, что они делают в отсутствие своих соответствующих руководителей-Серафимов. Говорят, что Джалан-Ааджав довольно подозрительно относится к оставшимся колоннам, но пока не сделал попытки вернуть их на традиционный путь.

Структура колонны такая же, как у обычной стаи Шабаша, но в ней поддерживается более строгий дисциплинарный порядок, есть постоянный командующий офицер (скорее доминион, чем дуктус) и чёткий порядок подчинения в пределах котерии. Находясь на задании (то есть, чаще всего) они прекрасно умеют находить безопасные убежища даже на вражеской территории. Участники колонны берут с собой минимум вещей, охотятся скрытно и быстро и избавляются от всех свидетельств своего пребывания. Если только их цель не нападение, они должны остаться незамеченными любыми Сосунками, находящимися на территории, или любой сектой.

Хотя все колонны изначально были кочевыми, в последние один-два года многие из них осели на одном месте (особенно в недавно захваченных городах Восточного Побережья), ожидая дальнейших инструкций от Серафима. У стаи есть общее убежище вроде бараков, они вместе охотятся и вообще ведут себя тихо, скрываясь даже от других черноруковцев. Для местных Шабашитов они стая Шабаша, их связь с Чёрной Рукой держится в строгом секрете.

Дозор

Учитывая, что черноруковцы рассеяны и разбросаны, и иногда являются членами соперничающих стая Шабаша, поддержание необходимого уровня концентрации, силы воли и единства цели среди оперативников – это действительно важный вопрос для руководства Чёрной Руки. Чтобы держать труппы в рамках и передавать сведения от Совета Серафимов всем без исключения оперативникам, Серафимы учредили Дозоры. Дозоры – это сеть географически расположенных ячеек, обычно по одной на город, штат или другой конкретный регион; Дозор состоит из всех оперативников-черноруковцев, находящихся в этой области, вне зависимости от того, к какой стае они принадлежат. В городах, где много шабашитов, таких как Майами, Монреаль или Мехико, может быть больше одного Дозора; в доменах, где всё ещё правит Камарилья, или где численность даже смертных невелика, скорее всего будет только один, и его влияние может распространяться даже на несколько смежных городов. Дозоры служат двум целям. Во-первых, они обеспечивают прямой канал связи между черноруковцами в данной области и их порой отдалённым руководством с помощью Начальника Дозора. Во-вторых, они также способствуют регулярному общению черноруковцев друг с другом, подталкивая их участвовать в Братаниях и других секретных ритуалах; поставлять оружие и проводить тренировки, чтобы оттачивать навыки и командную работу; а также обсуждать тайны подсекты, пророчества, Геенну и Ноддистское знание, чтобы они не забывали, за что сражаются. Когда оперативники являются членами шабашевских стай-соперниц, это

также помогает им вспомнить, что на самом деле они верны Руке, и что следует отставить в сторону мелкую конкуренцию Шабаша, когда она противоречит их основной миссии.

Дозоры встречаются тайно. Встречи организовываются с помощью секретных сигналов – либо зашифрованных сообщений на доске объявлений в интернете или в газете, в граффити, нарисованных на определённом участке стены, через посылки, оставленные на известных точках сброса, или даже с помощью сообщений, отправленных с помощью слуг-животных. Ожидается, что чернoруковцы придут на встречу, не вызвав подозрения у своих товарищей-шабашитов, что порой может требовать неплохой изобретательности, особенно если товарищи по стае оперативника не знают о его связях с Чёрной Рукой. Во времена нужды или кризиса сбор Дозора может довольно быстро собрать полный состав Чёрной руки в определённом домене, что значит, что вся подсекта может мобилизоваться в относительно короткое время.

Ранг и уважение

Теперь давай-ка убедимся, что я правильно услышала твои слова. Ты запер на складе дюжину бездомных бродяг, охотился на них с автоматами между штабелями из ящиков, а устав от этой игры, прикончил их и сжёг это место дотла...

Скажи мне, я действительно должна впечатлиться этим?

– Кэтрин Стоддард, устранитель Чёрной Руки

Быть чернoруковцем – это быть исключительным и весьма талантливым вампиром по определению. Хотя у подавляющего их большинства нет особого ранга, все они гордятся тем, что входят в число Избранников Каина, а также ответственностью и статусом, которую приносит им членство. Если отбросить всю эту ерунду в сторону, среди товарищей по подсекте статус измеряется совершенно иным способом.

Как и Шабаш, Чёрная Рука ценит смелость, находчивость, выносливость в бою и даже просто наглость; но сама по себе наглость, без поддерживающих её действий, бессмысленна. Они также очень ценят эффективность работы и результаты – способность быстро и незаметно закончить работу и добиться максимального результата ценой минимальных усилий. Они видят больше мастерства в ловкости обращения с колом и кинжалом, чем в автоматных очередях. Ещё искуснее – пробраться в крепость врага, сделать, что надо, а затем сбежать незамеченным, а не приблизиться к главным воротам с поддержкой полудюжины шабашитов в боевой раскраске у себя за спиной. Каинита судят его товарищи за то, что он сделал, под чьим началом служил, и не только за то, кого он убил, но и как искусно.

Сила оппозиции тоже имеет значение. Некоторые Избранники говорят: убивать смертных настолько просто, что даже камарилец может это сделать. Следовательно, убийство смертных не даёт оперативнику особой чести, если только нет каких-нибудь необычных обстоятельств. Чем более могуществен и опытен агент Чёрной Руки, тем более могущественными и опытными должны быть его противники, чтобы он мог заработать какое-то уважение, уничтожив их. Степень риска тоже имеет значение, особенно среди молодых, более

соперничающих устранителей: сражение лицом к лицу с использованием ножей или просто врукопашную – гораздо более впечатляющее, чем убийство из снайперской винтовки с безопасного расстояния. То же самое касается цели: это должен быть достаточно старый и опытный Каинит, а не простой птенец.

Самые уважаемые (и пугающие) оперативники Руки, особенно шакары и самые опытные устранители, редко стремятся к известности. Они настолько сфокусированы на своей миссии, своей верности Руке и долге по отношению к Отцу Каину, что статус мало для них значит. Такие вещи для тех, кто всё ещё цепляется за банальности нежизни. Эти фанатики так преданы основным убеждениям Руки, что даже другие агенты-черноруковцы боятся их. Среднестатистического шабашита они ужасают, просто потому, что у них совершенно нет страха (некоторые говорят – даже страха огня или рассвета). Те, кто действительно следует более эзотерическим философским принципам Руки, часто получают значительный статус и много уважения со стороны своих товарищей просто потому, что они не стремятся к нему, и их преданность очень ценится. Несомненно, Каин одарит их своей благосклонностью, когда они будут стоять перед его Троном.

Присоединение к Чёрной Руке

Из дневника Петра «Питера» Андрейкова:

Я признаю, что приглашение Чана в Чёрную Руку захватило меня врасплох. В конце концов, это моё товарищ по стае Друз пытался привлечь их внимание, а не я.

Ясен хрен, там были мы...

Чёрная Рука никогда не говорит о своих успехах – или неудачах – с посторонними, но сами черноруковцы всё же говорят друг с другом. Устная традиция началась с Предписаний, которые превратились в собственный личный фольклор, из которого более известные истории об Эбеновом Лисе отражают лишь вершину тёмного и весьма глубоко погружённого айсберга. Истории варьируются от исторических рассказов, например, про Ижима ур-Баала на Совете Шипов, или размышлений об исходе дуэли между Джаланом-Ааджавом и Каршем, Военачальником Камарильи. В других встречаются искусные подвиги или даже чёрный юмор, например, рассказ про ассасина, который сам себя накануне вечером доставил в убежище Вентру, который ожидал поставки своей особой витэ, и неизбежное обсуждение устранителя, на которого в подземке напала банда отчаянных (а теперь – мёртвых) молодых головорезов. Другие истории исходят из личного опыта агента, рассказывающего историю единственной аудитории, которой позволено её слышать.

Репутация оперативника среди его братьев и сестёр по

Чёрной Руке основывается на том, что они о нём знают, хотя в большинстве историй упоминается лишь его кодовое имя. Амбициозный оперативник обнаруживает, что если о нём рассказывают истории – это идёт ему на пользу. Рука – не большая организация, она насчитывает в лучшем случае несколько сотен Каинитов. Нередко оперативник, пообвыкшийся в секте за пару десятилетий, знает кодовые имена (если не внешность) многих других оперативников просто по историям, которые он о них слышал. Военные истории, рассказываемые среди чернорубашечников, могут создать или разрушить репутацию оперативника – и считается, что доминионы действительно обращают внимание на рассказы, которые слышат.

Исключение Ассамитов

Отступники Ассамитов всегда были на особом положении в Чёрной Руке, придерживаясь индивидуальных черт своего клана и поддерживая общение в собственных социальных кругах. До недавнего времени они преобладали в руководстве Руки, от них была половина совета Серафимов и добрая треть доминионов (или больше). Это вызывало значительное недовольство у других оперативников и доминионов Руки, которые считали, что перевес Ассамитов в подсекте значил, что других часто игнорировали и недооценивали. Это усугублялось принципами вербовки Ассамитов: старшие доминионы Ассамитов очень редко выбирали кандидатов на обучение и посвящение в Чёрную Руку из числа других кланов. В сущности, они обычно выбирали смертных, Обращали их, а затем семь лет тренировали отдельно в собственных частных лагерях (объясняя не допущение прочих тем, что кадеты будут использовать свои Клановые Дисциплины в большинстве тренировок, и от не-Ассамитов нельзя ожидать, что они поспеют за всеми).

Теперь, когда Ассамиты больше не преобладают в Совете Серафимов или на других руководящих должностях, а большинство старейшин, поддерживавших сепаратистские взгляды, ушли, ещё предстоит увидеть, как могут измениться эти обычаи.

Из всего, что я слышал, следовало, что Рука была скорее похожа на бессрочное войско, только более того, и действия устранителей, которые я увидел при осаде Чарлстона, не заставили меня думать иначе. И я знаю, что это, по сути, был скорее клуб, в который вступают только по приглашениям, чем просто элитный. По крайней мере, так сказал мне Друз. Как оказалось, он был прав – только не в том смысле, в котором хотелось бы.

В поиске нескольких хороших Каинитов

Из моего интервью с Джафаром, доминионом и шакаром Ассамитов:

Скажу тебе, бывают времена, когда я думаю, что моя работа была бы намного проще, если бы Рука просто быстро Становила бы всех своих рекрутов и обучала их с самой первой ночи, как мы, вместо того чтобы просеивать отбросы Шабаша в поисках одного или двух кандидатов, у которых есть правильная комбинация из навыков, мозгов, смелости и ответственности, чтобы быть частью нас. Но я скажу тебе, что ищу. Если ты увидишь каких-нибудь Сосунков, у которых вроде бы это есть, ты дай знать мне или Чану. Мы стопудово могли бы использовать их прямо сейчас.

Во-первых, они должны быть настоящими шабашитами, и немного пообвыкнуться, самостоятельно надрать пару задниц, может быть, побывать в одной-двух осадах или на боевых заданиях. Нет смысла принимать в Руку того, кто в первую очередь не может выжить как шабашит – это просто здравый смысл. Во-вторых, они должны довольно много знать о Каине, и верить. Над парой деталей мы можем поработать, но вера в то, чем мы является, является той частью, откуда мы черпаем свою силу. Если они не купятся на историю, всю концепцию о Каине, Допотопных и Геенне, как тогда они смогут справиться с остальной частью правды или посвятить свои нежизни служению Каину?

В-третьих, они должны знать, когда держать свой рот закрытым и когда исполнять приказы. Вот тут мы действительно начинаем отсеивать всяких идиотов. Большинство шабашитов думают, что свобода значит, что никто, даже архиепископ, не имеет права говорить им, что делать. Но у нас всё не так, и мы сможем обойтись без любого Сосунка, который не сможет с этим смириться.

Это самое основное, но не всё. Интеллект. Смелость. Определённый драйв, безжалостность, амбициозность, сила воли и смекалка. А ещё – просто всеобъемлющая стойкость, чтобы они смогли выстоять против более сильного врага, чтобы знали, как использовать свои сильные стороны, вместо того чтобы позволить своим слабостям одолеть себя. Конечно, у каждого доминиона есть свой список таких черт. Лично я использую конкретно это сочетание, и, похоже, это идёт мне на руку.

Рекомендации

Конечно, любой чернoруковец может порекомендовать рассмотреть чью-нибудь кандидатуру, но тебе не стоит выдвигать того, кого ты не хотел бы видеть в своём камуте или кому не доверишь защищать свою спину. Помни, что мы принимаем на веру и тебя, а не только Сосунка, который, по твоим словам, подходит по параметрам. Если ты окажешься прав – очко в пользу твоей рассудительности, если неправ — это заставит нас гадать, что за хрень ты курил. Не подвергай опасности свою репутацию за того, кого ты бы не был готов поддерживать на протяжении всего пути. А ещё не выдвигай товарища по стае. Мы таких никогда не слушаем – слишком много предвзятости в единении крови. Если твой товарищ по стае такой крутой, попроси кого-то ещё замолвить за него словечко, кого-то, кто не привязан к нему узами крови.

Как только мы узнаём имя потенциального кандидата, какой-нибудь доминион приходит и проверяет его. У каждого свой особый стиль. Некоторые просто слушают сплетни, узнают важную информацию на местной фабрике слухов. Если кто-то действительно крут, то, скорее всего другие Сосунки это заметят. Начальник Дозора – обычно хороший источник информации, или эмиссар, или даже переписчик, если такой есть в округе. Они должны присматривать за многообещающими кандидатами. Вот как мы, в сущности, услышали о тебе – да это был Моралес. Именно он вывел на тебя Чана. Моралес и Чан давно знакомы.

В любом случае, некоторые вербовщики, в общем, несколько более эффективны, они испытают кандидата, может быть устроят небольшую проверку боем, суровое испытание или что-нибудь типа того. Может, они схватит *вато* и бросят на территории Камарильи, или в какой-нибудь глухомани ночью при полной луне. Или, может быть, соберут несколько чернорукovцев и устроят маленькую охоту, когда кандидат будет думать, что он убегает от стаи камарильцев или еще кого-нибудь. Посмотрят, как он справляется с давлением, как реагирует, думает, даёт отпор.

В конечном итоге доминион приходит к решению, и если кандидат ему нравится, он делает предложение. Ты помнишь, как это происходит. Если он соглашается, мы заставляем его принести первую клятву и отправляем его туда, где его обучат и примут в Руку. Если он отказывается, мы должны отпустить его, вот и всё – он получает только одно предложение, и если он действительно обладает нужными качествами, он его не упустит.

Я слышал, тебя было не так-то легко убедить. Но с другой стороны, Чан никогда не был тем, кто принимает отказ в качестве ответа.

Наставники

Из дневника Петра «Питера» Андрейкова:

Я до чёрта должен Чану. Именно он привел меня в Руку, даже когда я не был уверен, что хочу принимать в этом какое-то участие. Он был и на моей инициации. А ещё он представил меня Терезите и нескольким другим доминионам, которые руководили стратегическими операциями, так что они узнали, кто я такой, в чём я хорош, и что более важно, что я мог сделать для них.

В Руке нет банка вакансий. Никакого раздела «требуются устранители» в новостной рассылке – чёрт, да нет даже такой рассылки. Так что единственная возможность куда-то попасть, отправиться на место действия и найти вроде как подходящее вакантное место – это использовать непосредственное общение. Ты должен знать правильных людей, или знать тех, кто знает, и кто готов рассказать некоторым доминионам, что он знает о *тебе*.

Так что обычно на этом моменте вмешиваются наставники. На самом деле в этом нет никакой организованности. Ну, вот Ассамиты организованные. На самом деле они чертовски замкнутые; если ты не Ассамит, ты не стоишь их времени, но не говори Джафару, что я это сказал. Некоторые вампиры из других кланов вроде как ищут новичков своей Крови, чтобы убедиться, что распределение идет честно. Правда, если Тзимицу как-то и организуют этот вопрос, я не заметил и намёка на это. Похоже, что организация не является

нашей сильной стороной. Думаю, только к лучшему то, что Чан привязался ко мне.

Но даже если клан не собирается заботиться о тебе, не волнуйся – ты не в дерьме. Вполне возможно, что тот, кто порекомендовал тебя – будь это доминион или просто обычный черноруковец – присматривает за тобой. Если ты хорошо справляешься, то они вроде как на хорошем счету, потому что нашли тебя, или что-то типа того. Так что чаще всего именно они больше остальных готовы вводить тебя в курс дела или рассказывать штучки, которые ты не узнал во время обучения, например, кто есть кто на самом деле среди *шакаров*, каких доминионов ты точно не захочешь разозлить, или у каких устранителей лучше всего учиться. Возможно, они поймут, в чём ты можешь быть хорош, и назовут твоё имя нескольким доминионам, которые собираются собрать камут на какое-нибудь задание. Так что один из них даёт тебе шанс, а потом всё зависит от тебя.

Очевидно, что некоторые наставники более отзывчивые, чем другие. У них вроде как есть собственные контакты, которые могут помочь тебе, и ты просто надеешься, что тебе они подойдут. Мне повезло. Я хорошо умею сражаться, но бой – не то место, где я могу послужить Руке лучше всего, и Чан это знал. Он был рядом долгое время, у него много контактов, он и его модные визитные карточки. Он раз или два отправлял меня на разведывательные вылазки, на которых мы пробирались в город Камарильи и слонялись по нему, устраивали пару пожаров и смотрели, кто придёт, чтобы всё уладить. Я кое-кого допросил, потом кое-что раскопал – хорошо быть бывшим копом, потому что ты знаешь, как работает бумажный след. Я понял, какой идиот из участка, скорее всего, должен был делать кровь на стороне, и какие у него были виды доступа. Затем я напечатал отчёт для доминиона, ответственной за операцию. Это её обрадовало, потому что она получила результаты, позволившие ей выделиться, и это выставило Чана в хорошем свете. Так что я продолжал работать над стратегическими операциями, а он реально здорово поощрял моё любопытство, помогая мне поговорить с другими агентами для исследования, которое я проводил.

Обучение, испытания и инициации

Из моего интервью с Терезитой, доминионом города Мехико и действующим Серафимом, переведённое с испанского:

Ах, какими невинными вы впервые приходите к нам! Вы такие яростные и гордые, такие уверенные в себе, такие убеждённые, что вы знаете всё, что можно знать о том, как быть охотником в ночи! Конечно, это первый момент, в котором мы вас разочаруем. Мы показываем вам, что вы просто дети, а против врага, с которым мы сталкиваемся, вы словно котёнок, бросающий вызов льву. Вы начинаете учиться именно когда, когда убеждаетесь, что не знаете ничего.

Это не лёгкий и не быстрый процесс. Конечно, некоторые учатся быстрее остальных. Ассамиты обучают своих птенцов семь лет, по крайней мере, так мне говорили; будь благодарен, что ты не Ассамит. Здесь, спустя пять лет или меньше, мои кадеты либо становятся достойными носить знак полумесяца, либо умирают. И когда они выходят из-под моей опеки, они знают значение своего служения Каину и Руке.

Учебный лагерь

Но вы учитесь. Мы обучаем вас Искусству Памяти, чтобы вы могли использовать свой мозг и воображение для сортировки и хранения воспоминаний, чтобы можно было легко извлечь их, когда они вам понадобятся. Это древнее искусство, которое практиковалось тогда, когда не многие умели читать или писать. Тогда у нас не было магнитофонов с записью, nino querido mio, не считая того, что можно записать прямо на месте, в свою голову. Мы учим вас языкам: испанскому, английскому, арабскому и другим. Мы учим вас истории нашего вида, традициям Каина, и, конечно, Предписаниям — ты помнишь их все, верно? Конечно, ты помнишь. Ты славный мальчик.

А ещё вы много работаешь над другими аспектами: тренируетесь улучшать свои навыки охотников и воинов, призывать силы своей Крови, расширять физические и ментальные границы, осваивать Дисциплины, являющиеся частью кланового наследия, полученного от Каина, и учиться пробуждать новые. Использовать то, что у вас есть, самым искусным и находчивым способом; на самом деле, это самое важное. Потому что в каждом из вас есть потенциал нашего Отца, но чтобы достичь этой полноты, требуется терпение и дисциплина, а также много-много долгих лет. Однако знай, что для каждого выполняемого тобой задания того, что ты обретёшь — будь ты молодым вампиром или прожившим много столетий в ночи – того, что у тебя есть, будет достаточно для выполнения задачи, если ты используешь это мудро. Не Дисциплины Крови, а дисциплина в твоём теле, разуме и душе делает тебя достойным благословения Каина, и дает тебе силу победить.

Вы учитесь использовать инструменты – орудия этой современной эпохи и тех, что были раньше. Оружие, от когтей и клыков и камней, да кинжалов, мечей и огнестрела. Знал ли ты, что деревянный кинжал когда-то был оружием, которое носили при себе все Каиниты, вне зависимости от своего клана или ранга? Его всё ещё используют в нынешние ночи, когда нужно усмирить врага тихо и полностью. В этом случае у клинка всё ещё есть преимущество перед М-16 или дробовиком. Если у тебя есть шанс решить всё одним ударом, меч будет гораздо более эффективным оружием против нашего вида, чем пистолет, и что ещё лучше – он не производит шума.

А когда вы улучшаете свои новые знания, мы учим вас даже более значительным вещам. Мы учим вас работать в команде, доверять и полагаться друг на друга, держаться своей преданности. Мы учим вас *ритуалам* – и тем, что известны всему Шабашу, и тем, которые используют только черноруковцы. Вы изучаете коды распознавания, знаки, которые мы используем, чтобы отмечать свои точки сброса, способы находить и связываться друг с другом. Вы изучаете шифры и криптографию, и как прятать эту информацию так, чтобы ваши враги не могли легко проникнуть в ваш разум и найти то, что вы там спрятали.

Проверки и испытания

Но это обучение – это не так легко, как ты помнишь. Как меч становится прочным только после того, как его закалили, отковали, а потом снова закалили — вы становитесь сильны только после того как вас испытали боем. Мы обязаны испытать вас – даже жёстче, чем это будут делать ваши враги,

потому что лучше, если вы потерпите неудачу сейчас, чем потом, когда от вас может многое зависеть. Вот когда мы отсеиваем недостойных; ибо неспособные продержаться и победить должны быть уничтожены. И в этом вы все в равной степени ответственны – помнишь свою первую охоту, да? Уничтожая слабых, вы все становитесь сильнее. Всегда помни, ваше испытание не заканчивается после окончательной инициации. Мы будем продолжать испытывать вас, даже если вы достигнете ранга доминиона – ибо ваши клятвы священны, а душа вверена Каину.

А изученное вами мы проверяем и оттачиваем в поле, ибо опыт – действительно величайший из всех учителей. Как гласят Предписания: если ты учишься на своих ошибках, можешь приписать это удаче, но если учишься на ошибках других, то демонстрируешь истинную мудрость.

Вы учитесь использовать стратегию, как спланировать удар и нанести его, как ожидать неожиданного, предвидеть необходимость непредвиденных обстоятельств и приготовиться к ним. Использовать каждого члена своей стаи с учётом их сильных сторон, а также узнать и приспособиться к их слабостям.

Для Рассказчика: Сила паранойи

Черная Рука воспринимает клятвы своих членов чрезвычайно серьёзно. Всем чернoруковцам, от кадетов и новобранцев до опытных оперативников, велено ожидать, что их верность будет испытываться всегда. Возникает паранойя – никогда нельзя быть уверенным, что если кто-то придет к тебе с соблазнительным предложением стать двойным агентом или как-нибудь предать Руку, то это не будет испытанием... Так что немногие склонны полагать, что предложение стоит риска. Все чернoруковцы помнят по меньшей мере одну «охоту» на обучении, когда от них требовалось выследить, захватить, допросить, а затем уничтожить одного из своих товарищей-кадетов – и осознают, как легко может быть в обществе высококлассных хищников самому стать целью такой охоты. Только самые проницательные оперативники, сравнивая опыт учебного лагеря с опытом своих товарищей, замечают, что упражнение с «охотой» всегда вроде как случается примерно в один и тот же момент учебного цикла, практически так, как если бы оно был частью традиционного учебного плана...

Вы учитесь терпению охотника, рассуждая, когда время атаковать, а когда следует отступать. Вы учитесь ценить хорошую разведку, понимать, какие вопросы задавать и где искать ответы. Вы учитесь находить убежище и пропитание на незнакомой территории, прятаться под самым носом у врага, находить дорогу к любой точке назначения или обратно к базе. Вы учитесь работать как *камут*, следовать приказам, а также поддерживать дисциплину и продолжать миссию, даже если ваш доминион уничтожен. Вы учитесь рассудительности, чтобы знать, когда продолжать миссию, даже если вы – единственный выживший из своего *камута*, а когда лучше отступить и подождать подкрепления. Вы учитесь незаметно растворяться среди смертных и даже среди камарильцев.

Ваши испытания становятся всё тяжелее и напряжённее; вы внедряетесь на территорию врага и практикуете свои навыки шакара в небольшой игре – на бесклановых и париях на границе камарильского общества.

Для Рассказчика: Обучающие игры

Доминионы Чёрной Руки считают, что ничто не учит так, как опыт, и будет лучше, если кадеты сделают свои самые тяжёлые ошибки суждения (особенно потенциально фатальные) на обучении, чем на реальной миссии. По мере продвижения обучения кадетов отправляют на всё более и более сложные и опасные учебные задания, даже на соревнования с кадетами из другого лагеря или против опытных оперативников Руки, которые очень серьёзно относятся к своей роли противника. Разрешены все приёмы, кроме Окончательной Смерти – хотя порой всё же случаются несчастные случаи.

В учебное упражнение может входить гонка по пересечённой местности из Нью-Йорка в Тихуану, в начале которой у кадетов не будет ничего, кроме одежды – и, возможно, их будет преследовать камут Чёрной Руки, который будет гнаться за ними по горячим следам, чтобы подобрать любых отставших. Кадетов могут забросить на территорию Камарильи или даже Шабаша со списком вещей, которые надо добыть, и крайним сроком, к которому они должны появиться вместе с добычей, обычно в области, которая находится примерно за час езды от места. Стаи кадетов могут воспроизводить осады или боевые задания, в которых одна стая атакует, а другая защищается. Они проходят гонки с препятствиями – путешествие на время по предварительно заложенному маршруту, где будут недостроенные небоскрёбы, заброшенные заводы или даже усадьба примогена Вентру – где кадеты должны будут подобрать метки, оставленные предыдущей командой. Традиционные боевые игры вроде захвата флага проводятся как в отдалённых диких местах, так и в центрах города, с боевыми патронами. Кадеты должны охотиться друг на друга – где очки отдаются тому, кто сможет дольше всего избегать поимки со стороны своих товарищей или даже перестрелять тех, кто на него охотится, одного за другим. И на всех своих тренировках они всегда должны следить за тем, чтобы их не поймали на месте действия – ни Камарилья, ни другие стаи Шабаша – оттачивая свои навыки на случай, когда поимка скорее всего будет означать их Окончательную Смерть.

Мы не нянчимся со своими кадетами, как ты помнишь. Предписания гласят: лучше тренироваться с настоящей сталью и испытывать боль, чем не иметь опыта, который может дать лишь настоящая стать. Когда тебя ранит клинок, или когти впиваются глубоко в твою плоть, ты получаешь стимул улучшить свою защиту. Если ты сможешь пережить испытания, которым мы тебя подвергнем, шансы на твоё выживание на любой будущей миссии сильно возрастут.

Инициации

И наконец, приходит время для окончательного испытания... Но я не скажу это твоей машинке, querido nino. О некоторых вещах не следует говорить, а лишь переживать, и переживать в одиночку, в темнейших глубинах своего сердца. Да, пока выключи это... gracias.

Конец записи интервью

Ритуал инициации

Ритуалы уже являются важной частью культуры Шабаша; каждый Истинный Шабашит проходил Ритуал Создания и Братание, среди прочих. Чёрная Рука использует ритуалы Шабаша, но у неё всегда был и ряд собственных секретных *ритуалов*, как формальных, так и неформальных.

Формальный ритуал инициации в ряды Избранников Каина прост, но полон символических значений. За раз инициацию проходит только один кадет, чтобы он мог почувствовать всё воздействие ритуала, проходя его в одиночку (хотя другие кадеты могут пройти инициацию в ту же ночь, в отдельных ритуалах). Посвящённая уже прошла последние испытания (Рассказчики, загляните в Пятую Главу за предложениями) и теперь готова поклясться в своей верности Каину и его Избранникам. Она провела день в каменной гробнице, чтобы показать отречение от своей нежизни и добровольность, лёжа обнажённой, не считая льняного савана. Когда приходит надлежащий час, её на похоронных носилках переносят на место ритуала; традиционно это круг из камней, хотя располагаться он может либо на улице, либо глубоко под землёй. Там, в присутствии, по меньшей мере, трёх доминионов, один из которых может быть её поручителем, она отвечает на вопросы, задаваемые ей об её готовности пожертвовать свою жизнь, кровь и душу ради цели Каина. Немного её крови помещают в сосуд для Братания, вместе с кровью других участников и свидетелей, которая затем ритуально благословляется. Посвящённой вручается одеяние из чёрной ткани, которое надо надеть, и порой даже броня. Затем, опустившись на колени перед старшим доминионом, который направляет меч на её горло, она приносит клятву, поклявшись собственной кровью. Доминион официально принимает её клятву, окунает палец в чашу и рисует кровью у неё на лбу мистический сигил, чтобы запечатать её обет. Посвящённая протягивает свою правую руку ладонью вверх, полагаясь на силу воли, которая должна помочь ей выстоять, а доминион, сведущий в кровавом чародействе, использует заострённое шило, окунув его в содержимое чаши, чтобы вырезать на её ладони полумесяц. Посвящённая делает первый глоток из чаши Братания. Напиток крепкий, так как активирует тауматургический ритуал.

Нанесённая ей рана сама весьма болезненно выжигается на её плоти, а затем исцеляется, оставляя на ладони чёрный полумесяц идеальной формы. Все участники делают глоток из чаши, как свидетели её клятвы. Затем следует Кровавый Пир, на который приходит столько чернорукovцев, сколько возможно, чтобы представить себя и встретиться со своей новой сестрой в служении Каину.

Клятва Инициации

Я, [Пётр Андрейков], мёртв. Как в ночь моей Первой Смерти и Становления, я отказываюсь от всех притязаний на мир смертных, так в эту ночь своей Второй Смерти я отказываюсь от всех притязаний на своё вечное существование. Я мёртв, и в смерти я представляю себя на суд Отца Каина, чтобы принять его слова как мой закон, его истинных детей как моих братьев и сестёр, мой клан, мою кровь. Я представляю себя руководству Серафимов, доминионов и всех, кого они могут наделить властью надо мной, и буду подчиняться им без вопросов и колебаний. С этой ночи и отныне я мёртв, и посему смерть не обладает властью надо мной; ибо я служу Каину, я воин Великого Джихада, от смерти перерождённый, чтобы стать одним из Избранников Каина, его собственной Чёрной Руки.

Если я не смогу сдержать этой своей самой священной клятвы, пусть все, кто испил из этой чаши и стал свидетелем моей клятвы этой ночью, как клятвопреступника, недостойного дара Крови Каина, и уничтожат меня без милосердия.

Сим я клянусь своим именем, Кровью, которой мой сир создал меня, и Кровью, которую я принял этой ночью. Так пусть это запомнится, и да будет так.

Апокалипсис сейчас: Путь Чёрной Руки

Побеждай любой ценой, побеждай, несмотря на весь ужас, побеждай, как бы длинна и трудна не была дорога; ибо без победы нельзя выжить.

– Уинстон Черчилль

Из дневника Петра «Питера» Андрейкова:

Итак, мы культ Геенны. И что? Что заставляет нас отличаться от остальных шабашитов или любых других психов? Не считая того факта, что мы очевидно правы, а их поимели? То, что у нас есть пара глав Книги Нод, которые почему-то были вырваны из их изданий? Откуда нам знать, что *Книга Нод* – это не сплошное надувательство, для начала?

С пророчествами есть проблемка. Нельзя сказать, что есть подлинное предвиденье, а что – полная херня, пока предсказанные вещи не сбываются, а

тогда уже слишком поздно, чтобы извлечь из них какую-то выгоду. Или, может быть, это просто выглядит так, как значение этих слов, но, может, это просто принятие желаемого за действительное со стороны кого-то, кто хочет что-то доказать. Ты знаешь пословицу: человек с молотком[10]...

Всё это объяснить точно даже сложнее, чем историю, а что до имеющейся документации... ну, я не знаю, кто, чёрт возьми, этот Аристотель де Лоран, и какова его квалификация, так что как я должен понять, является ли его исследование (не говоря уж о его переводе) обоснованным или нет?

Я обмолвился об этом Чану, и он дал мне телефонный номер, чтобы позвонить в Южную Дакоту, рассказал обо всех местах и дал пару кодовых фраз, чтобы этот эксперт, к которому он послал меня, согласился поговорить со мной, не освежевал меня заживо и не выдубил мою кожу для книжной обложки. Честно говоря, я подумал, что он шутит.

Это было до того, как я увидел, как этот парень работает в своей секретной лаборатории. А он ведь даже не Тзимицу...

Книга Нод – учебник на случай Геенны

Из моего интервью с Кожевником Чёрным Конём, шакаром-Вентру и фанатиком-Ноддистом:

Дай-ка мне взглянуть на твою руку. Так, славно, славно... Как звучит Первое Правило Парвати? Верно, а тринадцатое? Очень славно, да, есть только двенадцать. А как там поживает мой уважаемый брат мистер Чан? Прошло довольно много времени с тех пор, как он забирался так далеко на запад – я полагаю, что дела на востоке и в Мехико не дают ему скучать. Позволь-ка я очищу эти инструменты и уберу их в сторону. Не хотелось бы, чтобы они заржавели.

Всё. Давай-ка присядем на крыльце, чтобы можно было видеть звёзды. Что же ты хотел обсудить?

Ну, я бы не сказал, что Книга Нод – это надувательство; наверное, это чересчур. Де Лоран сумасшедший, но достаточно искренний в своих знаниях. Я бы сказал, что она неполна, что признаёт даже он, если его прижать. Но это не совсем его вина; Обещание Каина предназначено не для всех, а лишь для его истинных детей, рождённых из его крови, а не из крови тех вероломных представителей Третьего Поколения. Дети Циллы, рождённые из её слёз – о, ты не пробовал Камень на вкус? Сделай это как можно скорее, Уинтер. Последние Ночи коротки.

Но самые известные фрагменты Книги Нод действительно совпадают в том, что касается принципа, если не точных строк. Камарилья скорее всего посчитала бы её басней, скорее, игрой моральности, чем планами нашего Отца на вечность. Хотя я вижу признаки того, что они, возможно, сейчас не так сильно уверены в себе. Но, как и раньше, они считают, что если смогут замолчать правду, то это помешает будущему случиться. Я слышал, что есть архонт, который сжигает все копии Книги Нод, которые находит – я уверен, что он сжёг бы и Де Лорана, если бы смог его поймать. Но неважно, как пылко курица верит в то, что лиса – это миф, а фермер – это её друг, она всё равно закончит свои дни в чьей-нибудь тарелке.

---

[10] Английская поговорка: человек с молотком везде видит гвозди.

Как я сказал ранее, то, что ты узнал о Допотопных, Последних Ночах, Геенне... это первый шаг на дороге к мудрости. А мы, пережившие Вторую Смерть, мы больше, чем Вентру, Бруха, Ассамиты, Тзимицу. Мы больше не просто дети своих Сиров, мы истинные дети Каина, его избранные воины и инструмент его возмездия против убийц рода из древности. Да, его возмездия. Третье Поколение обрекло себя на гибель своими действиями, но мы можем искупить себя из крови предателей, служа Каину в Последние Ночи.

Вот что значит пережить Вторую Смерть. В одном из менее известных фрагментов Книги Нод – том, который Де Лоран, по-видимому, никогда не видел – говорится о тех, кто умирали дважды, и возрождались трижды... Позволь, я приведу тебе полную версию стиха:

Остерегайтесь Каинита, забывшего своё Проклятие,
Мечтающего жить в гармонии смертных.
Потому что все его города станут прахом
А все его мечты разлетятся по ветру
За ним придёт новый враг,
Дитя его надменности,
Дважды рожденный, трижды перерожденный, до смерти охочий,
Взращенный на пожранных душах,
Смакующий войну как таковую.

В отрывке перед этим говорится о семерых, объединившихся на пять сотен лет, ищущих единства среди Проклятых – это явно Камарильцы, которых больше не семь. Что же касается нового врага – думаю, чтобы найти ответ о том, кто это, тебе не придётся заглядывать дальше собственной правой ладони.

Обещание Каина

Итак, это наша священная цель, стоять против Допотопных во время Геенны, чтобы достойные крови Каина были спасены. Чтобы затем мы могли с гордостью встать перед чёрным троном и предстать перед его судом, ибо мы исполнили его волю и доказали, что мы его истинные преемники.

Как у его преемников, наследников крови Каина, у нас есть это обещание: Тот, кто вкусил истинной крови Каина и верой и правдой служил ему, не будет забыт, даже если будет потерян. Ибо записано следующее:

Его дети возродятся из праха,
Кровь призовёт их
Даже из земли теней,
Из праха они восстанут и снова пойдут.
Так что пусть никто из верных не боится смерти,
Слёзы Циллы взрастят их,
Кровь Второго Поколения,
Пролитая в печали из-за потери её братьев.
И да станут верные детьми Циллы,
И разделят триумф Каина,

И правят на стороне своего Отца.

Это его обещание нам, обещание Каина. Тех, кто верен, тех, кто вкусил Слёз Циллы – тех он призовёт из объятий смерти в ночь своего триумфа, и возродятся они из своего праха, чтобы служить ему и править над детьми Сифа – и вот почему ты должен разыскать Плачущий Камень. О, да, я знаю, что сейчас ты в это не веришь. Но когда ты попробуешь... тогда ты поверишь. Тогда ты поймёшь.

Взращенные на пожранных душах

Диаблери было преступлением Третьего Поколения; кажется странным, разве нет, что мы переняли его и сделали чуть ли не причастием? И всё же взгляни на разницу между убийством, которое приводит к смерти другого в мирное время, и работой солдата, который убивает во время войны и считается героем за это. В убийстве жертва невиновна – как были дети Каина невиновны в любом преступлении столь ужасном, как то, что было совершено над ними. Убийство рода отвратительно Каину, поэтому мы не должны убивать друг друга; ты знаешь, что то, что мы бросаем вызов друг другу в Мономахии – это не воля нашего Отца. Мы братья и сёстры от одного Отца, возрождённые в его крови, так что мы почитаем эту кровь друг в друге и не стремимся повторять грехи наших предков.

Но Книга Нод во всех своих фрагментах говорит о диаблери как о возмездии, лишь наказании для тех, кто пренебрегает словами Каина. А мы – орудия этого наказания, возмездие Каина по отношению к тем, кто пренебрёг им. Мы используем их кровь, как истинные дети Каина, и становимся ближе к нашему Отцу за счёт силы, заключённой в ней. Так мы становимся сильнее в его образе ценой его врагов.

Наш долг как воинов – это стремиться улучшать свои навыки любыми способами, а кроме того – делать сильнее свою кровь, чтобы можно было лучше служить нашему Отцу. Не бросай вызов понапрасну, Уинтер, как делают шабашиты, думая лишь о собственном продвижении или потакая своей злобе. Используй свою силу мудро, ибо истинная мощь, как и истинная мудрость, приобретается посредством не огромных прыжков, а последовательных шагов вверх. Ибо тот, кто совершает прыжки, может скорее добраться до верха, но вероятность его падения также более высока; в это время тот, кто делает один шаг за раз, несомненно достигнет вершины.

Конечно, если один из шабашитов бросит вызов *тебе*, то, во имя бороды Каина, убей мелкого ублюдка и осуши его. Такая заносчивость не должна оставаться безнаказанной, и мы должны периодически напоминать им, что значить быть чернoруковцем – и что они должны быть благодарны, что мы на их стороне.

Роль Шабаша

Ах да. Шабаш, Меч Каина, солдаты его армии, которые изводят пешек Допотопных. Они тоже должны сыграть свою роль, как и все солдаты. А наша роль, как офицеров этой армии, вести их в бой и фокусировать их усилия на окончательной цели.

Но твоё предположение верно... их роль – не наша, или мне, наверное, стоит сказать, что наше наследие, Обещание Каина, им не принадлежит. Ты удивлён? Спроси себя, брат мой, сколь многие из них действительно достойны его? Они говорят о свободе, но не хотят брать на себя бремя ответственности; они смакуют жестокость ради собственной выгоды, но действуют без цели или причины; они держатся за свою гордость и дарвинистское высокомерие, столь уверенные в том, что им одним известна правда, но ищут лишь собственной славы. Они выступают за продвижение по заслугам, но их лидеры продажные и хватаются за власть так же цепко, как любой камарильский Принц. Те, кто могут подняться над собственными аппетитами, усвоить дисциплину, чтобы жаждать от вечности чего-то большего, нежели потакания любому мелкому импульсу, те могут доказать, что они достойны, как сделал ты. Подмечай таких, потому что их тоже могут возвысить до Избранников Каина. Что касается остальных – их судьба в руках Каина, не в наших.

Конечно, мы им не говорим. Возможно, мне не следовало говорить даже тебе, но ты уже понял это сам. Я и сам не уверен. Я не доминион, и я уверен, что есть части хроник, пророчеств, даже Предписаний и Комментариев, которых я никогда не видел. А я видел больше, чем большинство – как и ты, я задаю слишком много вопросов.

Геенна грядёт

Но Геенна грядёт. Помнишь 99-й, так? В который Серафимы созвали Величайший Упадок? Верно, я тоже слышал, что он так назывался. У меня тоже были кошмары, я видел тёмные и ужасные вещи. Но это был не простой тайфун, правда, ты и так это знаешь – хотя прикрытие было превосходным, я тебе скажу. Я был там с особым *камутом* меньше, чем через неделю, и практически все доказательства были уничтожены или смыты волнами. Говорят, погибло больше миллиона – и это были только смертные. И поверь мне – я изучал тела, вытаскивал их из сточных вод, что когда-то были рекой. Мне они не показались жертвами утопления... не все из них. Когда я вижу труп утопленника, я его узнаю, даже если он неделю гнил в воде.

А Равнос теперь исчезли. Практически все; знаю парочку тех, что выжили, потому что товарищи по стае проткнули их колом в первую же ночь, но как клан они сломлены. Это могла спровоцировать лишь одна цель. Верно. Вот о чём думает большинство из нас. Жаль, что у нас не было возможности подобраться и расследовать этот случай тщательнее, когда всё случилось. Мы не уверены, что за хрень его убила. Но можешь быть чертовски уверен, что это была не погода. Ещё жаль, что это случилось в таком отдалённом месте – слишком легко поверить в пару фальшивых снимков со спутника и в сказки о стихийном бедствии. Слишком легко пропустить предупреждение мимо ушей, свидетельство того, что грядёт, проигнорировать, как чудовищно странный случай, чем посчитать вестником Геенны!

Прости мою вспышку волнения, брат мой, я тебе не угрожаю. Как ты видишь, я считаю, что это действительно Конец Времён, и меня злит, что они не могут увидеть очевидного – отказываются видеть это, просто потому, что это случилось на другом конце мира, и это так легко оправдать.

В следующий раз, я тебя уверяю, им так не повезёт.

Сейчас все Знаки собираются вместе. Существуют слабокровные, и их число растёт с каждым годом. О, да, они существуют. Поверь мне, ты

поймёшь, если попробуешь кровь одного из них. Их кровь практически смертная – могущество Каина истончилось до предела. Я выпивал гулей, чья Кровь была сильнее.

Ты видел Звезду – конечно же, видел. Она пульсирует в ночном небе, словно маяк, хотя остаётся невидимой для глаз смертных и их мощных телескопов. Это не естественный объект, он не подчиняется законам природы – не более, чем мы. Мы не знаем, почему она там, но она не появлялась там с 1999 года. Я знаю каждую звезду в этих небесах – эта отличается.

Да. Это так. Даже мы, столь чудовищные, знаем, что это зло, это что-то, чего надо бояться. Может, эта Звезда пробудила Допотопного в Бангладеше? Возможно. Опять же, мы не знаем. Но если так, он будет не последним.

Голод Древних

Я наткнулся на нечто, что может ответить, по меньшей мере, на один из вопросов, оставшихся после событий июля 1999 года. Один из моих агентов заготовил для меня стопку писем на санскрите, извлечённых из руин того, что, по его мнению, когда-то было убежищем Равноса. Владельцы погибли, здание было сожжено, но по случайности эти документы были сокрыты в огнеупорном сейфе, спрятанном под полом.

В письмах говорится о войне, продолжающемся противостоянии между индийскими Равносами и каким-то видом восточных дьявольских существ, пришедших из Китая. Используется термин «голодные мертвецы», хотя мне не кажется, что это о Каинитах, скорее, о чём-то, больше напоминающем призрака, способного принимать материальную форму, либо человеческую, либо животную, и владеющего некой могущественной магией.

Однако самое интересное в этих описаниях – это уровень смертности. Равнос проигрывали эту войну и Обращали сотни новых птенцов, отправляя их драться с захватчиками. Практически все из них, разумеется, погибли. В последнем письме говорится о потере нескольких стай новых птенцов ещё до того, как они столкнулись с врагом… они просто исчезли вместе с теми, кто создал их. Целые родословные, от наивысшего до низшего в роду, будто бы были уничтожены.

Возможно, это совсем не Красная Звезда пробудила Допотопного, но потеря столь многих нежизней его собственного рода случилась в очень короткий промежуток времени. Может быть, есть доля правды в старом мифе об уничтожении родословной от самых юных до старейшего из выживших основателей…

Последние Ночи грядут. Но мы существуем именно ради Последних Ночей. Это война, к которой мы готовились; ради которой совершались все наши осады и боевые набеги, чтобы закалить и отточить нас, дабы столкнуться с нашими истинными врагами, чтобы уничтожить слабых и наделить властью сильных. Ты готов умереть, Уинтер?

Ах, хороший ответ. Ты хорошо знаешь катехизис. Да. Мы уже мертвы.

Избранники Каина – военная элита

Японские воины-самураи исповедовали способ мышления, который называли бусидо. Они считали себя мертвецами – следовательно, смерть не вызывала у них страха. Не заботясь о собственной жизни, они были способны на множество великих деяний, но их единственной целью в этой не-смерти было умереть в служении своему лорду. Их не заботили титулы, продвижение по службе или материальные ценности.

Звучит знакомо? И должно. Наш путь основан по большей части на той же концепции. Основным отличием, конечно, является то, что мы *начинали* со смерти. Мы кое-что знаем о смерти... Мы все прошли через неё. Но что гибель смертного, наше Становление в нежизнь – что оно на самом деле меняет? Человек, бывший задирой при жизни, остаётся им и в нежизни. Лжец продолжает лгать, трус – бояться, а те, чьи души жадны до власти, просто адаптируются к видам власти, которые им теперь доступны, и учатся использовать свои новые таланты для её получения. Кровожадный монстр, которого ты видишь на Огненной Пляске, или надменный тиран-манипулятор в камарильском Элизиума – это просто душа, некогда бывшая смертной, освобождённая от ограничений человечности. И в своём жалком, полном страха и пустом существовании они всё ещё цепляются за него со всей возможной силой – и чем старше они становятся, тем крепче становится их хватка, тем больше они страшатся потерять её.

Вот в чём их слабость, Уинтер. И вот в чём наша сила. Из-за того, что мы уже мертвы, смерть не обладает силой над нами. Поразмысли над этим. Видишь, насколько сильно это освобождает? Знание того, что для нас каждая ночь, каждый момент нашего текущего существования – это дар, данный нам Отцом Каинтом. Не то, что нам нужно защищать, или о чём волноваться. Мы уже мертвы. Всё, что мы делаем после своей Второй Смерти, мы больше делаем не для себя.

И в этом наша сила, потому что тому, кто уже умер, не нужно ничего бояться. Они боятся, маленький брат. Боятся родичей, боятся своих союзников, своих собственных Детей, своего Зверя. Всё, что они делают, основывается на страхе. И они очень, очень сильно боятся нас, потому что у нас нет страха, и они не могут вникнуть в это – не могут это рационализировать.

Они знают, что мы можем уничтожить их, потому что у нас нет страха.

И так мы и сделаем.

Это наш долг – уничтожить слабых и забрать кровь Каина у недостойных. Это наша задача – уничтожить пешек Допотопных, чтобы в момент, когда те их призовут, никто бы не ответил. И это наша обязанность по отношению к нашему Отцу, чья кровь в нас течёт: уничтожить вероломное Третье Поколение или встретить Окончательную Смерть в попытке это сделать. Вот, кто мы такие, и почему мы существуем. Как самураи древности, мы мертвы, и смерть – наша цель. Мы не можем позволить себе ни баловать слабых, ни проявлять милосердие к поверженным нами. Ставки слишком высоки. Геенна придёт вне зависимости от того, готов Шабаш или нет. Но мы будем готовы, и мы будем ждать, когда она придёт.

Пусть это случится скоро.

Тривиальные занятия

Из дневника Петра «Питера» Андрейкова:

Думаю, если бы Чёрный Конь не был вампиром, его бы считали преступно сумасшедшим. Но учитывая, что мы все здесь вампиры, он просто... ну, даже как для одного из нас, он несколько безумен, но в Руке есть куча подобных

Сосунков. Так что мы поступаем логически: мы просто даём им оружие и указываем на врага.

Он показал мне некоторые из своих «работ» в задней комнате. К тому моменту я уже сделал вывод, что он охотник за головами, и оказался прав. Там был ряд ухмыляющихся клыкастых черепов, несколько непропорциональных или так или иначе деформированных. Носферату, я думаю. А на, по меньшей мере, одной… так, я назову это шкурой… всё ещё были волосы. Но не шерсть животного. Гангрел, может быть. А ещё там было две кожи более «человеческого» размера, растянутые на раме, над которыми он, очевидно, работал. Но тебе приходилось видеть странную хрень в убежищах Шабаша. Кости, клыки, черепа, сам скажи. Хотя я думаю, что безвкусное украшательство – это прерогатива нашего клана, ты знаешь, что я имею в виду.

Но моё внимание привлекли не черепа или кожевенные проекты, и даже не бедные раздетые ублюдки, подвешенные им в углу на крюках для мяса, проткнутые колом и ожидающие своей очереди.

Это были книги. Тома, действительно большие и массивные. Оформленные в хорошую кожу… я могу догадаться, чью. Я открыл одну, стоявшую на читальном стенде. Страницы лежали свободно, пока не скреплённые изнутри – я предположил, что для того, чтобы он мог добавить другие по мере продвижения своего исследования. Но страницы были сделаны не из бумаги; они были слишком жёсткие, с какой-то странной текстурой – какой-то вид пергамента или восковой бумаги, которую использовали в Тёмные Века. Вся эта книга была о Вентру, показывающая линии наследия, от сира к дитяти, иногда целых девять или десять поколений. Я слышал, что Вентру следят за такими вещами. Некоторые из имён были мне знакомы: Хардештадт, Питерзун, Митра, Люсинда. А о других я никогда не слышал: Гай Марселл, Валерий, Юрген, Доран. Многие потомки на каждой странице были помечены как уничтоженные, некоторые с датами – и там также было несколько довольно недавних дат. Возле некоторых из имён были маленькие галочки – возможно, так Чёрный Конь вёл подсчёт.

Я заметил, что там была такая же толстая книга для Тореадоров, Носферату и кучи других кланов. Правда, книги Тзимицу не было. И Ласомбра тоже – только что об этом подумал.

Очень жаль. Было бы интересно увидеть.

Конец записи в дневнике

Чёрная Рука в политике Шабаша

В политике Шабаша Чёрная Рука официально занимает нейтральную позицию; однако это никогда не значило, что она в ней не участвует. И всё же Рука как организация неохотно выражает открытое мнение относительно любого вопроса, если только от этого не зависит безопасность всей секты. Её основная цель – по крайней мере, что касается остальных шабашитов – это поддерживать регента и руководство секты в целом. Когда два лидера Шабаша не в ладах, Чёрная Рука не вмешивается в их спор. Этот публичный нейтралитет защищает независимость Руки – у консистории нет причины бояться её вмешательства в политические дела – и также сохраняет лицо, в

том плане, что Рука никогда, как известно, не поддерживала проигравшую сторону. Если (и когда) Рука всё-таки чувствует себя обязанной вмешаться, то она делает это со всей силой своей власти, как тогда, когда она поддержала призыв Галбрайт к окончанию Второй Гражданской Войны. Если Чёрная Рука принимает участие в деле, она собирается выиграть, и весь Шабаш знает это.

Разумеется, такой подход слишком радикальный, и его применяют только в случае, если ситуацию нельзя решить меньшими усилиями. Величайший политический актив Чёрной Руки – это не её репутация военной элиты Шабаша, а сеть сообщения, которая спускается до низшего уровня отдельных стай Шабаша. Руководство Руки гораздо лучше, чем консистория, знает то, что происходит на местном уровне: каково отношение епископов и дуктусов к отдельному Крестовому походу (за они или против); каких прискусов боятся, а каких просто избегают или игнорируют; какие стаи понесли самые тяжёлые потери в последней осаде. Агенты Чёрной Руки, как известные, так и тайные, слушают своих товарищей по стае и докладывают об услышанном своему начальству. Что даже более важно, они говорят, и представляют политику Чёрной Руки рядовым шабашитам как простой здравый смысл, облачённый в термины, на которые купятся шабашиты. Эмиссар советует епископу как в политике, так и в военной стратегии; доминион, инструктируя войско, учит их не только партизанским приёмам ведения войны; Серафиму тайно докладывает прискус или кардинал, которому он помог в прошлом.

В большей степени, чем у любой другой фракции, у Чёрной Руки самая организованная сеть внутренней разведки в секте, и учитывая широкое распределение чернорукавцев, ненавязчивые средства распространения своих идей среди Шабаша в целом. В секте, где часто сменяется руководство, где толпа – это законная основа власти, способность влиять на общественную поддержку – это внушительный политический инструмент, если использовать его осторожно и именно в подходящий момент. Конечно, гарантий нет; число присутствующих в любом городе оперативников мало, и они не обязательно так же хорошо умеют убеждать своих товарищей-шабашитов что-то делать, как местный епископ. Самый последний раз, когда Рука использовала свои рычаги воздействия, касался защиты оставшихся отступников Ассамитов.

Однако в эти Последние Ночи это определённо будет не последний раз.

Кланы и точки зрения

В теории представитель практически любого клана Шабаша является потенциальным членом Чёрной Руки. На практике, учитывая, что вербовкой занимаются доминионы, а цель подсекты требует высокого уровня боевых навыков, а также ума и безжалостности, больше всего в Чёрной Руке либо Отступников Ассамитов, либо Городских или Сельских Гангрелов. Однако любому Клану есть, что предложить, и рассматривать можно любого достаточно талантливого, мотивированного или компетентного вампира с любым прошлым.

Отступники Ассамитов

Хотя Отступники Ассамитов больше не преобладают среди руководства Чёрной Руки, они всё ещё составляют большую долю обычных чернорукавцев. Многим из оставшихся меньше трёх сотен лет, а большинство намного младше

этого возраста. И даже несмотря на это из-за интенсивного (и эксклюзивного) обучения, которое проходят их кадеты, оперативники-Ассамиты преданы своему делу, лояльны и высокопродуктивны, и способны быть устранителями, стратегами и шпионами, а также занимать практически обязательную для них должность шакаров.

Многие из Отступников Ассамитов идут Путём Каина, которые призывает их стать образцовыми Ноддистами, стремиться к диаблери, чтобы приблизиться к Каину и развивать собственные физические, умственные и духовные возможности до высочайшего возможного уровня. Однако их крайняя фокусировка на саморазвитии и продвижении дела заставила Ассамитов казаться другим черноруковцам надменными и элитарными. Раньше Ассамиты братались (если про них вообще можно такое сказать) в основном с собственными братьями; по сути – только с другими Ассамитами-черноруковцами, презирая всех, кроме немногих одарённых представителей своего клана, Обращённых вне традиций самой Чёрной Руки. Вдобавок ко двум Серафимам-Ассамитам, у них даже был собственный лидер под-подсекты, хулул, в венах которого, по слухам, текла кровь самого Допотопного Ласомбра, которая переходила от хулула к хулулу каждую сотню лет посредством ритуального диаблери.

Но хулул бежал с другими старейшинами Ассамитов, и никто не стал занимать его места или пытаться обрести древнюю кровь, которую он всё ещё несёт в себе. Теперь, когда *временно* назначенным Серафимом стал Язид Тамари (и никто не сомневается, что он будет одним из оставшихся, поскольку идея о том, что Чёрная Рука будет существовать без Серафима-Ассамита, просто немыслима), он начал тщательно выверенное примирение между оставшимися Ассамитами и их товарищами-черноруковцами, и даже попросил *рафика* Ассамитов более тщательно изучить своих собратьев-не-черноруковцев, чтобы узнать, есть ли среди них те, кто обладают мужеством – именно из таких получаются хорошие агенты Руки и шакары.

Отступники Бруха

Несколько печально известные за свою вечную готовность к драке, Отступники Бруха в Руке часто оказываются на передовой из-за их способности к Присутствию, впечатляющей силы и ослепительной скорости атаки. И всё же в Руке не так много Брух, как можно ожидать. Их (часто заслуженная) репутация вспыльчивых личностей не является ценным активом там, где для выживания необходима скрытность или самоконтроль. Дело осложняет культура Шабаша, которая часто высмеивает любую попытку самоконтроля как слабость и подавление своей истинной вампирской натуры.

Исходя из этого, Брухи, которые входят в состав Руки, часто являются исключительными личностями, научившимися уравновешивать страсть своего Зверя с холодностью интеллекта и силой воли и цели. Бруха работают устранителями, но также – эмиссарами и инструкторами боевых частей Шабаша, которые не потерпят от групп никакого дерьма. Бруха также часто занимали почётную должность заместителей – либо доминиона, либо (было два случая) одного из Серафимов, где их военные таланты, страстное увлечение делом и способность к личной преданности заслужили им высокую известность и почёт, даже если признание пришло посмертно.

Отступники Гангрел

Беспощадных, выносливых и находчивых Городских и Сельских Отступников Гангрел чаще всего рассматривают (и думают о них) как об устранителях, грубых когтистых крутанах с передовой. Однако на практике Гангрелы занимали все ответственные должности и занимались любой работой, которую могла предложить чёрная Рука – от Серафима и ниже, включая таких общественно известных лиц, как эмиссары. Ничто так не сводит к минимуму количество мелких запросов к Чёрной Руке, как равнодушный взгляд жёлтых глаз с вертикальными зрачками. Гангрелы также бывают разведчиками и курьерами, полагаясь на животных-гулей, на их миссиях выступающих в роли шпионов, посланников или смотровых, или принимают форму животного и исследуют местность сами.

Если у столь широко разнообразного клана, как Гангрел, есть общая ошибка – то она заключается в том, что та же склонность к упрямой независимости, в первую очередь помогающая им выживать, также приводит к тому, что иногда с ними сложно работать. Раздражительному, подозрительному и порой гораздо более чем слегка звероподобному, Гангрелу не всегда нравится подчиняться любому старому Сосунку, который считает, что обрёл немного влияния. Однако их самодостаточность производит прекрасных агентов-одиночек, «одиноких волков», которые могут справиться с заданием по шпионажу, разведке или даже убийстве, практически (или вообще) без поддержки камута.

Ласомбра

Руководители Шабаша не управляют Рукой, но их сила, способность повелевать тенями и стремление к успеху делает их хорошими тайными оперативниками. Их тени скрывают других оперативников от постороннего взгляда, а их самих нельзя заметить на видео-мониторах – явное преимущество при обходе высокотехнологичных систем безопасности. Самые талантливые из них могут сами стать тенями или пройти сквозь Бездну и выйти с той стороны закрытой двери или сплошной стены, хотя этот талант редко встречается у оперативника-Ласомбра, готового испытать свои силы, встретившись с тем, что будет на другой стороны стены, не поразмыслив прежде. Многие Ласомбра становятся эмиссарами, при этом их политическая проницательность процветает вместе с властью, которая служит связующим звеном между архиепископами Шабаша и их почтенными господами в Чёрной Руке.

С момента смерти Корвуса Ласомбра почувствовали, что их явно недостаточно в руководстве Руки, хотя то, что Джалан-Ааджав назначил Серафимом Банджоко, уже помогло успокоить гордость Ласомбра. Будучи представителями одного из основных кланов Шабаша, несколько оперативников-Ласомбра выразили мнение, что ни от одного Клана не должно быть более одного Серафима – и что один из Серафимов всегда должен быть Ласомбра. Если у Джалана-Ааджава есть какое-нибудь мнение по этому вопросу, он решил держать его при себе.

Отступники Малкавиан

В Чёрной Руке мало отступников Малкавиан; часто высказываемое мнение Агарового Камня, шакара Малкавиан, гласит, что большинство его соклановцев просто недостаточно сумасшедшие, чтобы желать заниматься этой работой. Вербовщики Руки очень требовательны к кандидатам-Малкавиан и обычно делают всё возможное, чтобы выявить точную степень и тяжесть психозов и помешательств отдельного индивида; чем быстрее они поймут, насколько он сумасшедший, тем быстрее они смогут вычеркнуть его из списка как «ненужный риск». Тем не менее, те немногие Малкавиан, которым удалось пройти процесс проверки, не менее безумны, чем их соклановцы – просто каким бы не был их конкретный тип безумия, обычно он скорее идёт на руку, чем мешает оперативнику-Малкавиану и Руке как группе. Что касается Агара – его собственное навязчивое внимание к деталям и перфекционистская жилка избранной им профессии делает его сложным и угрюмым шакаром, и камуту, с которым он работает, приходится справляться с этим. С другой стороны, когда всё идёт согласно его тщательно продуманному плану со множеством сносок (у которого есть шесть вариантов, написанных другими чернилами, на случай непредвиденных обстоятельств), его процент успеха быстро приближается к рекордам некоторых отступников Ассамитов, которые занимались той же работой на столетие дольше.

Отступники Носферату

Скрытные, могущественные, с искажённым телом и разумом, отступники Носферату Чёрной Руки повсюду, как Носферату, в основном невидимые и сильно недооцененные (или так они склонны говорить любому, кто потрудится спросить). На самом деле отступники Носферату являются жизненно-важной частью операций Чёрной Руки, где бы ни находились – за кулисами, под улицами или на передовой. Присущее им стремление откапывать секреты людей – и талант к этому занятию – делает их ценными тайными оперативниками, собирающими или обменивающими информацию, которая нужна Чёрной Руке, чтобы тщательно продумать план своих миссий и расставить свои приоритеты.

Несмотря на то, что отступники Носферату делают потрясающий вклад в работу секты в качестве шпионов и информационных аналитиков, они также ценны как устранители; их сила в сочетании с чудовищной внешностью делает их грозным психологическим оружием и хорошими солдатами одновременно. В недавних осадах Дарема и Норфолка лидеры Камарильи казались более напуганными возможностью, что простые смертные увидят мерзких отвратительных созданий, чем самими Носферату – что Уроды из Чёрной Руки быстро использовали.

Отступники Тореадор

Некоторые отступники Тореадор доказали, что они достаточно талантливы, чтобы иметь большое значение для Чёрной Руки, но лишь очень немногие. Это может отражать скорее предрассудки руководителей Руки, чем нехватку способностей или преданности со стороны потенциальных рекрутов-Тореадоров – в подсекте так долго преобладали отступники Ассамитов и Гангрелов, что такие предрассудки стали скорее делом укоренившейся

привычки, чем здравого смысла. Те немногие Тореадоры, которые оказались достойными, склонны держаться вдалеке от подавляющего большинства своих собратьев-Извращенцев и несколько гордятся своим редким и достойным положением оперативников Чёрной Руки. Недавнее назначение Ундины «Боудикки» Синклэр на должность доминиона сильно подняло боевой дух оперативников-Тореадоров, которые надеются, что прошлые предрассудки руководства Руки против вербовки Тореадоров-кадетов теперь наконец изменятся.

Тзимицу

Чудовищные по самой своей репутации, Тзимицу – небольшое, но ценное меньшинство в Чёрной Руке. Их способности к лепке плоти дают им сверхъестественный дар маскировки, который они могут применять как к себе, так и к своим товарищам не-Тзимицу. Тзимицу Доктор Морроу, известный как «Кожный доктор», добился особых успехов в утончённом искусстве создания совершенных доппельгангеров, помогая оперативнику Руки заменять конкретного индивида в кругах Камарильи. В небольшой кабал старейшин-Тзимицу Чёрной Руки входят одни из главных Ноддистов-исследователей и учёных подсекты, а немногие одарённые в какой-то мере овладели своими древними традициями чародейства. Многие из младших членов клана специализируются на собрании информации, включая овладение душами животных, чтобы получить доступ к местам, куда оперативники человеческого размера не могут проникнуть. Самые ужасающие оперативники клана Тзимицу – это устранители, которые соревнуются друг с другом в создании самых пугающих и кошмарных (но всё же функциональных) боевых форм для боевых частей, иногда заставляя содрогаться даже своих опытных товарищей по стае.

Отступники Вентру

Хотя в Руке их не много, лидерские качества и сильная самоотверженность этих немногих избранных отступников Вентру делает их ценными для подсекты как в рядах руководителей Шабаша, так и на передовой. Из числа отступников Вентру выходили как известные эмиссары, так и устранители – и те, и другие работали на благо Чёрной Руки. Менее известными, но столь же важными за закрытыми дверями являются креативные магнаты, которые разработали широкое разнообразие методов финансирования различных видов деятельности Руки. Вентру Чёрной Руки часто оказываются ярыми сторонниками боевой философии Второй Смерти, и не только пополняют библиотеку Предписаний и Комментариев Руки, но и посвящают свои нежизни её принципам, а также вдохновляют своих товарищей-оперативников следовать им. Кроме того, Вентру Руки также практикуют среди своих неформальную систему наставничества, поддерживая вступление молодых отступников Вентру в число кадетов, а сразу после их инициации дают советы и оказывают поддержку.

Другие

Чёрная Рука всегда находится в поиске хороших потенциальных оперативников; однако их устойчивая ноддистская традиция и вера в чистоту

крови Каина автоматически дисквалифицирует «смешанные» родословные, которых не считают истинными потомками Каина. Равноправие, поддерживаемое Шабашем, не имеет значения; у Руки собственные критерии относительно того, кто достоин Крови Каина. Потомков «испорченных» или подозрительных родословных, таких как Тремеры, Киасид, Пандеры, Горгульи и Кровавые Братья, вербовщики Руки намеренно игнорируют, хотя Рука без колебаний использовала таких вампиров, чтобы другими способами продвинуть свою деятельность. Некоторые особенно талантливые представители смешанных родословных могут работать подрядчиками, шпионами или консультантами, но не получают выгоды от обучения или поддержки Руки, и кроме того, им не доверяют секреты и информацию об идеологии Руки. И всё же, некоторые лелеют слабую надежду, что их работа от имени Чёрной Руки всё же сможет убедить её консервативных лидеров изменить предрассудки в отношении политики вербовки.

В рядах Чёрной Руки нет ни отступников Салюбри, ни Змей Света, и это вряд ли изменится в ближайшем будущем. Отступники Салюбри определённо самоотверженны и яростны в своей ненависти к Камарилье, но у них свои причины, и кажется, что они полностью поглощены ими. У Змей тоже есть свои собственные убеждения и оккультные традиции, и хотя они нашли нишу в многообразной культуре Шабаша, их верования просто не укладываются в рамки Ноддистской доктрины самой Руки.

Совет Серафимов лишь недавно начал исследовать родословную, называющую себя Предвестниками Черепов, происхождение которой неясно. Несомненно, эта тема снова станет популярной, как только стабилизируется политическая ситуация.

Вопросы, с которыми сталкивается Чёрная Рука в нынешние ночи

С Чёрной Рукой за последние несколько лет произошло несколько довольно травмирующих перемен, но она остаётся верна своей всеобъемлющей миссии: послужить делу Каина в качестве бойцов Последних Ночей против

Допотопных и всех их миньонов. Менее многочисленная группа Каинитов могла согнуться под весом подобных внутренних проблем – но такая группа не была бы Чёрной Рукой. И всё же, выбранный ими курс не ясен и не прям; нужно ответить ещё на много вопросов или, по крайней мере, обсудить их, так как Избранники Каина готовятся встретиться с Геенной.

Вопрос разнообразия

После отступничества своих старейшин отступники Ассамитов перестали быть главным голосом в политике Чёрной Руки и стали жалким напоминанием об их прежней политической или физической силе. Многие не-Ассамиты довольны таким поворотом событий и хотят в полной мере воспользоваться шансом продвинуть новое, более разнообразное руководство. Ассамиты вынуждены обороняться, оказавшись в тисках между внезапным уходом своих старейшин и предсказуемыми слухами из отдалённого Аламута. Оставшиеся в Чёрной Руке теперь столкнулись с негодованием тех, кого их лидеры раньше считали достаточно безопасным игнорировать, и может оказаться, что о них доложат доминиону или дуктусу камута, который просто несколько себе на уме из-за прошлого обращения.

Между тем, было назначено много новых доминионов, которые отражают гораздо более полный срез демографии Руки, и которые с нетерпением ждут возможности доказать, что они тоже достойные солдаты – и офицеры – Каина.

Вопрос Серафимов

Даже Джалан-Ааджав отмечает, что было бы проще разобраться с этим вопросом, если было бы доказано, что трое пропавших Серафимов мертвы. И всё же, Ижим выждал едва год, прежде чем инициировать Джухаха на должность Серафима, чтобы заменить исчезнувшего Ваньяна – воспоминания, особенно горькие для Джалана-Ааджава. Но верно: если бы Совет вновь сузился до четырёх участников, и все они официально получили бы свой новый ранг, то в случае возвращения одного из трёх пропавших Серафимов Мономахия несомненно стала бы единственным решением. До тех пор у Джалана-Ааджава есть возможность вести Чёрную Руку в направлении, которое он считает лучшим для подсекты и Шабаша, и он не позволит никому, даже действующим Серафимам, которых он назначил, остановить его на этом пути. Конечно, с точки зрения Джалана-Ааджава любое сочетание выбранных им назначенцев лучше, чем совет, с которым ему приходилось работать раньше. (Чтобы узнать больше о Джалане-Ааджаве, Джухахе и Ижиме ур-Баале, загляните в книгу «**Дети Ночи**».)

Казимир Савостин

Казимир не питает иллюзий относительно того, почему Джалан-Ааджав поручил ему руководящий пост; с другой стороны, это значит, что сейчас Гангрелу гораздо выгоднее видеть его немёртвым, чем мёртвым. Взамен он получил определённую степень власти – поскольку существует ограничение на то, что Джалан-Ааджав может сделать с ним сейчас, когда голос и мнение Казимира практически совпадает с таковыми Джалана-Ааджава, в то время как его прошлое остаётся личным секретом Джалана-Ааджава. Пусть Гангрел

считает его смиренным трусом; пока у Казимира нет намерения плыть против течения. Он заново собрал свою шпионскую сеть, очистив её от всех агентов, которых он считал верными Ижиму, а не ему самому. Он продолжил обмениваться письмами с Викосом, Нагиром, де Лораном и другими выдающимися Ноддистами; он тщательно изучает Джалана-Ааджава, чтобы определить, как лучше всего доказать свою верность своему новому господину.

Язид Тамари

У Язида Тамари, родившегося в начале восемнадцатого столетия в Иерусалиме, много талантов: он поэт, воин, политик и переговорщик, и проявил себя компетентным, умным, и, когда требуется, безжалостным. Внешне Язид не выглядит так, как большинство вампиров представляют воина Ассамитов, не говоря уж об ассасине Чёрной Руки: он полный и не особенно высокий, с весёлым лицом и заготовленной улыбкой, которая больше подходит процветающему торговцу, чем воину. Он всегда ведёт себя спокойно и учтиво, даже со своими врагами – вплоть до момента, когда перерезает им горло.

Язид хорошо осведомлён о кризисе личности, с которым сталкиваются его братья и сёстры, и знает, к своему горю, что ответы на их вопросы не лежат в Аламуте. Если монстр, который сейчас сидит на троне Хакима, всего лишь Глашатай Допотопного, то насколько более ужасным должен быть его хозяин? По этой причине он пытается восстановить гордость и единство клана, первым среди отступников Ассамитов в Чёрной Руке, а затем добраться до их родичей в Шабаше, даже тех, кого ушедшие старейшины некогда презирали. Возможно, однажды ночью, если на то будет воля Аллаха, его сообщение достигнет даже ушей тех еретиков, которые искали убежища в Камарилье... цель, которую он пока не озвучивал, поскольку его должность Серафима пока не подтверждена, а Язид слишком прагматичен, чтобы позволить несвоевременному идеализму разрушить его величайшие планы.

Банджоко (Франциско Руиз)

Банджоко родился в племени йоруба, но был пленён в начале девятнадцатого столетия и переправлен кораблём на Кубу в качестве раба. Он оказался непокорным рабом, который обрушил хитроумную месть на семью своего хозяина и привлёк внимание Ласомбра, который проверил его изобретательность ещё больше, прежде чем даровать ему Становление. Сир Банджоко был из рода Монтано, факт, который он не афиширует, общаясь с другими Ласомбра, хотя недавно он отвернулся от Пути Ночи и мистицизма Бездны своего Сира, чтобы принять Путь Соглашения Чести.

Банджоко – сообразительный и находчивый агент, ноддистская ортодоксальность которого хорошо известна среди черноруковцев, хотя руководство Шабаша пока не слишком хорошо его знает, что делает его весьма сомнительным кандидатом на пост полноправного Серафима. Его политическая цель – это заставить всех работать сообща в преддверии Геенны; по сути, он готов даже заключить некую сделку с Инквизицией Шабаша. Как Ласомбра, он более успешно взаимодействует с Инквизиторами (которые часто бывают Ласомбра), чем большинство его товарищей из Чёрной Руки. Он также склонен использовать своё испанское имя, Франциско Руиз (более достойную версию «Панчо Руиз», его старого рабского имени), когда

общается с ними. В Руке его основные обязанности – это обязанности эмиссара, и по сути Банджоко начал собственную стратегию образования политических связей, пытаясь дать понять так чётко, как возможно, что «неравные шансы» стать Серафимом могут катиться к чертям – он собирается пройти всю гонку и выиграть.

Терезита

Для миниатюрного доминиона Носферату и инстуктора кадетов назначение на роль действующего Серафима – это возможность, которую она (не совсем ненавязчиво) продвигала с того самого момента, как впервые пришёл доклад об исчезновении Ижима. Опытный стратег, посвящённый во множество секретов, и известная большей части консистории из-за своего постоянного проживания в городе Мехико, она кажется логичным выбором, и если у Джалана-Ааджава есть какие-то сомнения насчёт того, чтобы назначить на такую должность женщину, ему лучше держать их при себе. У Терезиты есть широкая поддержка среди оперативников Чёрной Руки, она лично тренировала очень многих из них, и они вспоминают её... ну, если не тепло, то с глубоким уважением. Кроме того, Терезита – яркий ультраконсерватор и решительно выступает за поддержку Джихада, даже если это значит, что придётся заставить некоторых высокопоставленных шабашитов согласиться с её мнением по ходу дела (чтобы узнать больше о Терезите, обратитесь к книге «Мехико в Ночи»).

Вопрос Регентства

Вакантное место регента – это, естественно, вопрос, который вызывает серьёзную обеспокоенность у Чёрной Руки, которая своим высоким положением среди Шабаша обязана поддержке регента и консистории. Галбрайт полагалась на Руку и доверяла ей вести и продвигать её политику, а в остальном оставляла её независимой от внешнего воздействия, и Руку это полностью устраивало. Из трёх кандидатов Ласомбра Чарльз VI кажется, больше всех поддерживает политику Руки против Допотопных – с другой стороны, он слишком тесно общается с Инквизицией и может не дать Руке свободно достигать своих целей так, как она этого жаждет. Венере Карбони, Тореадор, был одним из сторонников Галбрайт, и он, скорее всего, будет руководить примерно так, как она – но если Последние Ночи действительно наступили, то что будет означать неизменное положение дел – стабильность или стагнацию? Сечени Йолан получает поддержку со стороны вампиров с умеренными взглядами, но у неё нет чёткой политики относительно Геенны.

Рука официально нейтрально относится к существующим кандидатам, ожидая, сможет ли один из них набрать силу и получить голоса явного большинства среди консистории; лучше подождать и поддержать выигравшего, чем принять решение слишком рано и ошибиться. Другой вариант (если ни один из трёх не получит явного преимущества), который поможет предотвратить разрушительную четвёртую Гражданскую Войну – ввести в действие Преторианский переворот: выбрать сильного кандидата и утвердить его силой, используя любые необходимые средства, чтобы подавить протесты консистории или любых выживших соперников. В результате новый регент окажется в большом долгу у Руки, хотя нужно также учитывать, что

это может обернуться против них в других отношениях. До тех пор Рука будет делать то, что она успешно делала на протяжении столетий – по-видимому, ничего.

Проблема Геенны

Немногие в Чёрной Руке не соглашаются с тем, что Геенна началась, или, по крайней мере, появились первые знаки её грядущего пришествия. Возникают вопросы относительно того, насколько плохо всё станет, и как быстро – что является важной проблемой. Сколько времени осталось на подготовку? Следует ли Руке ускорять вербовку и тренировать новых кадетов, чтобы нарастить численность? В Последние Ночи Шабаш будет скорее подмогой или помехой? Должна ли Рука быть на другом уровне дозора даже сейчас? Являются ли дозоры в таком виде, какими их изначально задумывали создатели, адекватным решением в реальности Последних Ночей?

На самом деле, в прошлом дозоры перерабатывались (особенно в свете повышающегося уровня военных технологий), и вполне могут проходить переработку даже сейчас, учитывая, что данные по инциденту в Бангладеше продолжают накапливаться и изучаться. Несколько высокоуровневых ноддистских проектов также продолжают (включая тщательное изучение текущих переводов возможных неправильных интерпретаций) определять, какие события уже могли случиться, и как близко к истине подобрались размышления двухвековой давности.

Геенна – это дыхание мёртвых, а также цель самого существования Чёрной Руки. В эти Последние Ночи они очень много думают об этом. Некоторые говорят, что лучше было бы, если бы Геенна началась сейчас – или если бы Рука смогла сделать так, чтобы она случилась по расписанию Чёрной Руки, а не Допотопных. Ибо, как гласят Предписания, чем больше факторов в бою ты можешь контролировать, тем лучше тебе удастся контролировать её итог...

Проблема сепаратизма

Чёрная Рука всегда была верной слугой руководства Шабаша, но это не значит, что она всегда считала, что руководство Шабаша действительно достойно этого служения. С точки зрения Руки, Шабаш может быть лучшим, с чем ей приходится работать, но во многих отношениях секта стала такой же коррумпированной и пресытившейся, как Камарилья. Архиепископы и кардиналы много говорят о сражениях с Допотопными, но в реальности их в первую очередь заботит свой собственный комфорт, безопасность и источник влияния. Даже сами шабашиты, кажется, упиваются жестокостью момента, потакая любым порывам Зверя, приходящим им в голову, не думая о вечности или каком-нибудь большем смысле своей нежизни.

В преддверии приближающейся Геенны маленькая, но шумная фракция Руки предложила радикальную идею: отделиться от Шабаша полностью, по сути став третьей (но чрезвычайно маленькой) сектой. Тогда Рука смогла бы свободно налаживать контакты и заключать союзы с известными и достойными представителями как Камарильи, так и Шабаша, без устаревших сложностей, чтобы вести свою войну против Допотопных так, как Руке кажется правильным. Джалан-Ааджав публично осудил эту точку зрения, даже несмотря на то, что говорят, будто ему принадлежит одно из

крупнейших сборищ агентов и шпионов Камарильи в Руке. Другие стратеги Руки называют принцип отделения суицидальным, указывая на инцидент, произошедший всего несколько лет назад, когда ушли старейшины Ассамитов, оставив своих более юных соклановцев, которым пришлось столкнуться с яростью рядовых шабашитов. Конечно, говорят они, лучше работать над улучшением фокуса и потенциала Шабаша изнутри, особенно теперь, когда Конец Времён перед нами? Лучше, чтобы Шабаш был с нами, со всеми его недостатками, чем против нас.

В отличие от большинства других групп Каинитов, Чёрная Рука никогда слишком серьёзно (или, по крайней мере, очевидно) не страдала от раздробленности – благодаря своим строгим тренировкам, фанатизма и этике служения. Однако в эти последние ночи её призрак даже может угрожать Избранникам Каина, именно в тот час, когда они больше всего нуждаются в единстве.

Вопрос паломничества

Недавние потрясения в клане Ассамитов создали Чёрной Руке много сложных проблем. Она не только потеряла большую долю своих самых опытных агентов-старейшин, но и новая власть в Аламуте также представляет очень реальную угрозу одному из самых священных ритуалов Руки. Многие считают, что одно из наиболее вероятных мест возрождения Каина (если не некоторых Допотопных) – это Ближний Восток, колыбель древних цивилизаций. Там же располагается и Плачущий Камень, священная реликвия, которую почитают все чернорукавцы, и к которой совершают паломничество, чтобы закрепить свою инициацию в качестве одного из Избранников Каина.

Однако присутствие могущественного Старца ур-Шулги, который, по-видимому, является аватаром самого Допотопного Ассамитов, сделало паломничество сложным, если не вовсе невозможным. Ассамиты охраняют земли, окружающие Аламут, даже с большей бдительностью, чем раньше, и гораздо с меньшей степенью вероятности будут смотреть сквозь пальцы на своих собратьев-отступников, пробирающихся мимо. Следует ли Чёрной Руке развязать войну с Аламутом, чтобы защитить свою святыню, или возможно договориться? Может, это даже должно стать приоритетом, учитывая, насколько близка Геенна? Если Рука решит потратить свою силу иным образом, будет ли честно просить всех новичков встретиться с Геенной, как истинных Избранников Каина, когда они не вкусили Слёз Циллы?

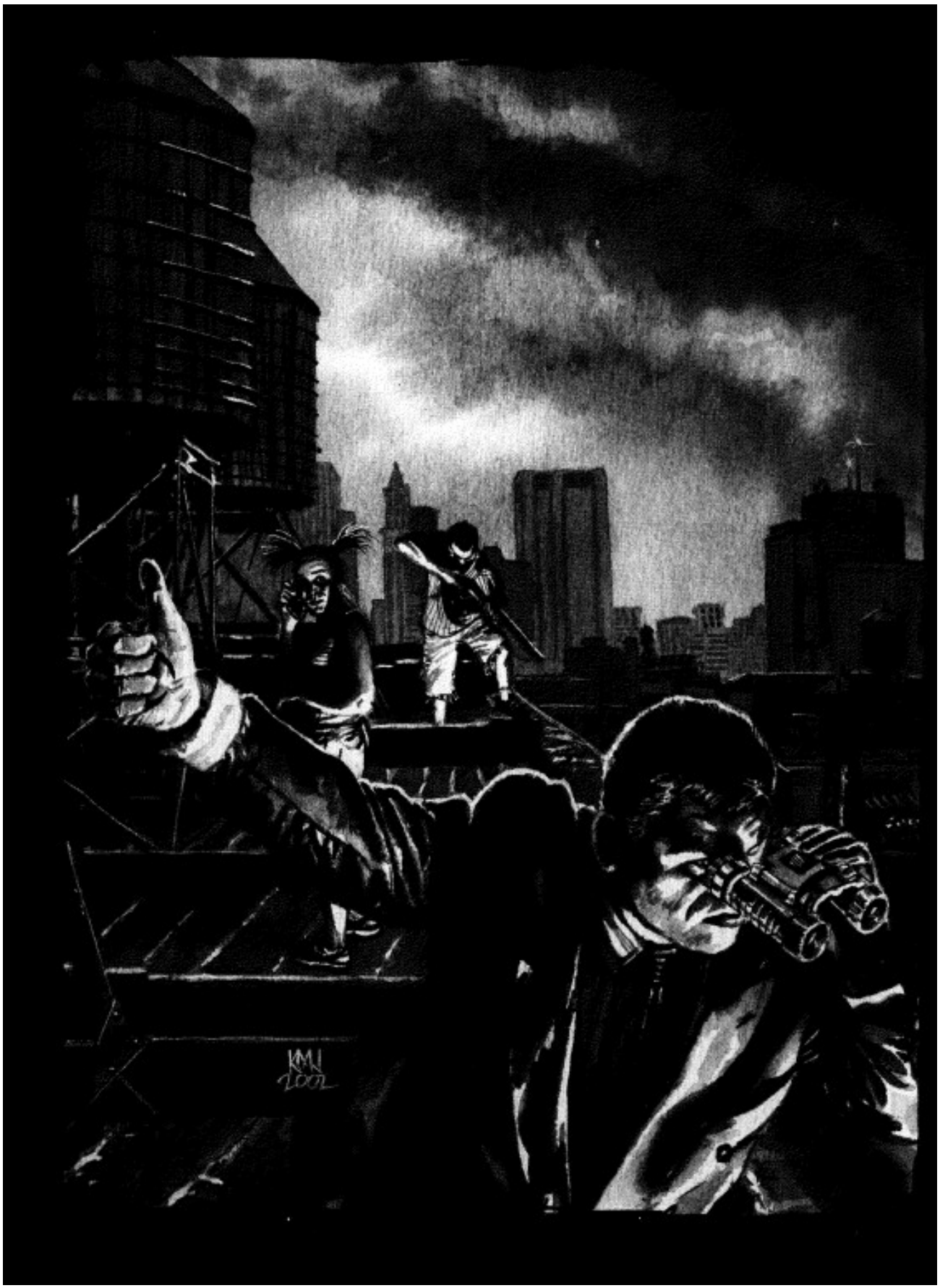
Брат,

Мы не должны забывать, кто создал нас, и кому мы на самом деле служим. Наше будущее не ждёт нас ни в Аламуте, ни с фальшивой manus nigrum и толстым дураком, который стремится к титулу, которого не заслуживает. Но наше время ещё не пришло. Когда Серафим вернётся, он узнает, кто был по-настоящему верен.

Что касается ястреба, о котором ты говорил: помни, что дух, рождённый в неволе, никогда не бывает столь же сильным, как родившийся свободным. Когда дверца его клетки откроется, тогда мы увидим, в какую сторону он полетит. Увидев это, мы поймём, когда его

сердце действительно лгало.

Н.



ГЛАВА 3: ТАКТИКА И МЕТОДОЛОГИЯ

Все мы желаем жить, и поэтому неудивительно, что каждый пытается найти оправдание, чтобы не умирать. Но если человек не достиг цели и продолжает жить, он проявляет малодушие. Он поступает недостойно. Если же он не достиг цели и умер, это действительно фанатизм и собачья смерть. Но в этом нет ничего постыдного. Такая смерть есть Путь Самурая. Если каждое утро и каждый вечер ты будешь готовить себя к смерти и сможешь жить так, словно твое тело уже умерло, ты станешь Подлинным самураем. Тогда вся твоя жизнь будет безупречной, и ты преуспеешь на своем поприще.

Цунэмото Ямамото, Хагакурэ (Книга Самурая)

Главное, что нужно помнить о Каинитах Чёрной Руки: для них Геенна (согласно Предписаниям) – это дыхание мёртвых. То есть, Геенна – это то, что наполняет их жизнью. Она держится намного дольше мерцающего пламени Человечности, темнеющих углей Пути пылкости. Ещё долго после того, как больше не остаётся товарищей по стае, с которыми можно разделить чашу, любовников, которых можно заключить в объятия, или писаний, которыми можно насладиться, остаётся Геенна. В то время как большинство вампиров, вообще верящих в апокалипсис, склонно считать её непостижимой, неумолимой, всепоглощающей Судьбой – таким образом, чем-то, что нельзя спланировать, даже если кто-то будет достаточно глуп, чтобы попробовать – Рука не только спланировала её, но и сделала это с достаточным количеством деталей. Как американцы 1950-х, которые покорно забирались под школьные парты во время учений и копили банки с консервами в своих бомбоубежищах на заднем дворе, Избранники Каина не собираются позволить исключительно бесполезной (если вообще целесообразной) эмоции отчаяния помешать им сделать всё, что возможно.

Дозоры

Соответственно, Рука изобрела некую систему оповещения, метод, с помощью которого чернoруковцы могут очень быстро сообщить друг другу об общей боевой готовности подскеты наряду с сопровождением смены приоритетов и стратегии. Наименования каждого из «дозоров», каждой ступени лестницы, взяты из строк пророческого стихотворения, которое появляется в Хрониках Потерянного Племени, ноддистском писании, известном только Руке. Только собравшийся вместе Совет Серафимов может созывать дозоры, но передав своё волеизъявление, они рассчитывают, что их подчинённые распространят его так быстро, как это возможно. Передача другому оперативнику неверной информации о состоянии боевой готовности – это, конечно, предательский проступок, который немногие верные агенты Руки когда-нибудь совершали сознательно.

Четверо Едут Вперёд

Этот дозор – это «базовый» уровень бдительности для Руки, что, разумеется, всё же превосходит оный большинства вампирских сообществ. В этом дозоре оперативники могут предлагать любые потенциальные контракты или задания своим начальникам, какие захотят, а у этих начальников есть достаточно широкий выбор целей, которые можно выбрать. Конечно, задания, явно спущенные сверху, всё же имеют приоритет над всеми остальными. То, что называется «Ноддистской информацией» (обычно это означает информацию о таких вещах, как артефакты, писания, пророчества, знамения, культы Геенны, гробницы Старцев и так далее, но также может касаться исключительно высокоуровневой политической разведки), можно искать только в относительно свободное время, или оперативникам, чьи основные обязанности лежат в этой области. Черноруковцы могут использовать любые обычные средства связи друг с другом, при условии, что они могут гарантировать разумную безопасность.

Избранников призвали

В этом дозоре бдительность возрастает. Начальники Дозоров должны держать четверть своих оперативников в запасе (то есть, свободных от заданий в любой момент, в идеале они должны оттачивать свои боевые навыки, пока ждут). Доминионы также должны предлагать Серафимам надлежащие разведывательные операции. некоторые из оперативников, находящихся в областях, где на самом деле нет чего «надлежащего» делать в местном масштабе, могут быть отправлены в более проблемные регионы, или к другому офицеру или командующему за новыми приказами.

За предприятиями наблюдают гораздо внимательнее, чем обычно. Задания превосходят все незаконченные или предложенные контракты (даже при условии, что контракты уже были одобрены), если только Серафим специально не упомянет обратное. Начальство должно сделать всё возможное, чтобы донести новости об изменениях в дозоре до своих тайных агентов под прикрытием, при условии, что это может быть сделано без компрометации их прикрытия. Агенты должны всегда, когда возможно, избегать «менее безопасных» средств связи, включая сотовые телефоны, электронную почту, обычную почту и животных-курьеров, переносящих письменные сообщения.

Ноддистская информация теперь представляет больший интерес. Хотя оперативникам на этой ступени не нужно отправляться *искать* такие данные, они должны немедленно доводить до ведома своего начальства всю новую информацию, слухи и т.д., с которыми сталкиваются. Кроме того, ожидается, что они будут напоминать своему начальству о любых ноддистских загадках в этой области, которые остались нераскрытыми из-за недостатка ресурсов или интереса. Доминионы сопоставляют и анализируют всю эту информацию и составляют официальные доклады по вопросу Совету Серафимов.

Совет установил различные планы на случай непредвиденных обстоятельств, которые доминионы и Начальники Дозоров должны выполнять сразу, как только услышат, что созван этот дозор. Большинство этих планов связаны с передвижением и заданиями оперативников, но они могут также включать сценарий убийства, который был придержан как раз на такой

случай, схему нарушения Маскарада или другое значительное отвлечение внимания – какую-то вещь, которая внесёт максимум хаоса в стан врага ценой минимальных усилий. Рука почти всегда находилась в режиме этого дозора с конца 1997 года.

Величайший Упадок

Этот дозор созывался лишь дважды в истории подсекты, последний раз случился во время Недели Кошмаров (множество доминионов умоляли Джадана-Ааджава созвать его во время последней волны массового дезертирства, но он отказался, утверждая, что ему сперва нужно закончить своё расследование. Действующие Серафимы по-видимому приняли это решение на тот момент, но многие гадают, сколько ещё они будут готовы ждать – и они определённо могут заставить его большинством голосов.)

При этом дозоре агенты не могут заниматься или принимать любые контракты без одобрения полного Совета Серафимов, вне зависимости от того, какого ранга был официальный представитель Шабаша, подавший запрос. Начальники должны снять оперативников со всех не жизненно важных заданий сразу же, как только эти задания можно будет безопасно отменить. Оперативники любого ранга, официально закреплённые за Ноддистской разведкой, временно получают ранг доминиона и полномочия вербовать помощников из числа других оперативников по необходимости, без рекомендаций вышестоящих по званию, хотя будет лучше, если они смогут позже объяснить подобные действия Серафимам. Глубоко законспирированным оперативникам могут вполне вероятно приказать предпринять немедленные (возможно, самоубийственные или чрезвычайно рискованные) действия, либо выйти из игры, совершенно не заботясь о поддержании прикрытия.

Серафимы составили дополнительные, даже более таинственные планы на случай непредвиденных обстоятельств для этого дозора. Есть слух, что один из один из главных чародеев ордена проводит какой-то ужасный ритуал для защиты Плачущего Камня, когда бы ни собирался этот дозор, но что именно делает этот ритуал и какую цену он взыскует взамен, никто не может и не станет говорить. Во время Недели Кошмаров тяжеловооружённую выдающуюся группу устранителей и ноддистов отправили в Бангладеш, но она не смогла подобраться к источнику проблем из-за наводнения. Вместо этого она оставалась за пределами области, «убирая» впавших в безумие вампиров и другие менее поддающиеся классификации угрозы, вырывающиеся из водоворота. Чёрная Рука обоснованно уверилась в том, что случившееся в Бангладеше точно было пробуждением и уничтожением Допотопного – первого за многие столетия. Соответственно, она изучает любые обрывки данных по этому эпизоду, которые можно найти, чтобы согласно им исправить свои планы на случай непредвиденных обстоятельств в режиме этого дозора (и следующего).

Волки кормятся

Ни один агент-черноруковец, ныне живущий в ночи, не может вспомнить, чтобы Совет Серафимов когда-нибудь созывал этот дозор – или, по меньшей

мере, если кто-то всё-таки *помнит* это, он об этом не говорит. Старшие оперативники говорят, что его держат в резерве до той неизбежной ночи, когда Геенна перестанет угрожать только одной нации, регионы или клану единовременно (например, Индонезии или Равносам), и действительно станет неизбежной мировой угрозой. На этом уровне боевой готовности оперативники не должны удивляться или сожалеть, если окажется, что устоявшиеся за столетия порядки будут ниспровергнуты без малейшего промедления. Принимать и выполнять контракты нельзя – вообще. Самоубийственные миссии встречаются всё чаще, и оперативники не могут обжаловать систему подчинения. У оперативников есть постоянное разрешение подвергнуть Окончательной Смерти любого Каинита (из любой секты или принадлежности), мешающего выполнять приказы Руки. Всё общение между черноруковцами должно быть не просто зашифровано – это должен быть особый шифр Руки, и неспособность придерживаться этого правила карается как предательство.

Теории насчёт планов на случай непредвиденных обстоятельств этого дозора варьируются от разумных до полностью фантастических. Например, некоторые Избранники утверждают, что подсекта уже давно владеет оружием массового уничтожения (ядерным, химическим и биологическим), и может его применить, но воздерживается из-за политического ущерба, который нанёс бы подобный ход. Однако если этот дозор будет созван, планы будут введены в действие, а политика пойдёт к чертям. Другие шепчутся о видах ужасной кровавой чумы, способных воздействовать на вампиров, которые хранятся во флаконах в огромной сети пещер, достаточно больших, чтобы вместить не только всех черноруковцев, но также достаточное число незаражённых смертных, которыми можно было бы кормиться два года. (Оперативники Носферату насмехаются над этим слухом. Они говорят, что если бы такая огромная система пещер существовала, их клан бы несомненно об этом знал.)

В одной из историй даже говорится, что один или больше представителей Камарильи высокого уровня – на самом деле глубоко законспирированные агенты Руки – или даже Манчжурские кандидаты – внедрившиеся в секту много веков назад. На данный момент (если в этой истории есть хоть какая-то доля правды) эти агенты занимаются скрытым саботажем, но в нужную ночь они совершат внезапное и опустошительное предательство самого Внутреннего Круга.

Некоторые агенты Руки намеренно держатся в стороне от всей этой болтовни о теориях заговоров. Они говорят, что им будет достаточно узнать, что принесёт с собой последний дозор, просто увидев это своими глазами. Возможность скоро представится.

Из ночи в ночь

Несмотря на то, что Геенна не просто выходит из-за угла, а приветственно усмехается и распахивает объятия – нежизнь продолжается. В то время как многие оперативники действительно выполняют миссии, касающиеся непосредственно событий Последних Ночей, большинство продолжают заниматься своими обычными делами, исполняя свой долг привычным образом – не то чтобы то, что Рука называла «привычным», можно было назвать «обычным» даже по меркам Каинитов.

Система связи

Не считая колонн, созданных Серафимом Джухахом перед его исчезновением, оперативники Руки разбросаны по секте довольно разреженно. Немногие стаи Шабаша могут похвастаться более чем одним чернорукавцем в своём составе. Более того, стаи сами по себе иногда бывают кочевыми. Чернорукавцы могут ухитриться встретиться во время больших собраний секты, Кровавых Пиров и тому подобное, но обычно они должны быть осторожны при этом (не стоит заставлять массы нервничать без хорошей на то причины). Руководители подсекты призывают оперативников предпринимать действия, из-за которых их трудно будет выследить: изменять маршруты путешествия, поддерживать несколько убежищ, избегать рутинных привычек. Это также мешает одному оперативнику узнать текущую контактную информацию о слишком многих своих коллегах (хотя от оперативников требуют держать своих Начальников Дозора в курсе о своём местоположении, и большинство догадываются, где искать других представителей своего Дозора). Учитывая эти помехи, Рука должна проявлять творческий подход, придумывая способы, с помощью которых оперативники могут безопасно общаться друг с другом.

Точки сброса

Рука использует точки сброса для доставки сообщений практически с момента своего появления, но потребовались годы, чтобы традиция развилась в нечто, напоминающее настоящую сеть связи. В эти ночи в большинстве крупных городов Шабаша есть несколько точек сброса, местоположение которых довольно известно среди агентов Руки, вдобавок к многим другим, более незаметным: информация может быть зажата между страницами статьи «Мадагаскар» в Британской Энциклопедии городской библиотеки; прилеплена к нижней стороне мусорника за рестораном «Эфиопия»; магически образом нанесена на зеркало в уборной торгового центра. Сообщения, оставляемые в точках сброса, обычно кажутся постороннему наблюдателями несколькими строками поэзии на арабском или испанском. Конечно, «поэзия» – это, на самом деле, ряд кодовых фраз или слов, относящихся к субъектам, местам, инструкциям и так далее. Информацию, оставленную в точках сброса, чернорукавцы почти всегда могут безопасно и свободно распространять по подсекте.

Запас кодовой «поэзии» Руки довольно велик; большинству агентов нужно довольно хорошо уметь пользоваться Искусством Памяти (см. вставку), чтобы вспомнить основную часть фраз. Легенда Руки гласит, что кодовые фразы никогда нигде не записывались. Кодовые фразы несут лишь тончайшие намёки на концепции, которые они должны обозначать.

Коды

Криптография – это искусство кодирования, которое начинается со стержней-скитал[11] и простой замены цифр классической цивилизации, и

заканчивается фотонными квантовыми шифровками, столь защищёнными, что пришлось бы нарушить законы физики, чтобы взломать их. Стеганография – родственное искусство маскировки информации, что может варьироваться от древних трюков (когда на бритую голову раба наносили сообщение-татуировку, а затем позволяли волосам отрасти, или писали на дереве под слоем воска на восковой табличке) до ультрасовременных – таких, как цифровые водяные знаки на графических изображениях, которые используют столь незначительную разницу в яркости пикселей, что её невозможно заметить человеческим глазом (но, возможно, она будет в пределах возможностей Прорицания).

Как любая шпионская сеть, Рука поддерживает постоянный интерес подобных технологий. Однако она вполне хорошо понимает, что в данной области, как и во многих остальных, смертные превосходят Каинитов в самом творчестве и скорости инновация. Вместо того, чтобы слишком сильно стараться продвинуть уровень развития этих технологий, Рука просто делает всё возможное, чтобы держаться как можно ближе к ведущим человеческим изобретениям. Она специально завербовала тех, кто при жизни был шпионом или криптографом – таких, как доминион Носферату Инграм Фрайзер, чья работа на тайную службу Елизаветы помогла ему ознакомиться с криптографическими размышлениями таких мыслителей, как Ди, Бэкон и Роли; а также Малкавиана Роджера Фарнсфорта, одного из тех, кто взломал код Тьюринга. Рассказчиков, которые планируют сделать шпионские миссии центральным элементом своих историй о Руке, призывают немного узнать о криптографии и стеганографии. Чем просто говорить игрокам «расшифровав сообщение, вы понимаете, что это приказ о постоянном наблюдении за примогеном Тореадор», почему бы не усилить впечатление от истории, дав им настоящее тайное послание, которое надо разгадать?

Контракты

Связаться с Рукой относительно просто для представителей власти Шабаша – и только для них. (Это полностью преднамеренно. Рука знает о многих обычных шабашитах, с которыми она была бы рада иметь дело, но у неё нет желания принимать бесчисленные незначительные прошения от всех *вато* и *чик* с личными интересами). Некоторые агенты Руки рассказывают о своей принадлежности открыто просто потому, что так решили, но другие – эмиссары – поступают так, потому что такова их задача. Когда облечённый властью шабашит хочет увидеть мёртвой какую-нибудь цель, или хочет, чтобы Чёрная Рука поддержала спланированную осаду, или у него есть основания полагать, что Чёрная Рука может достать нужную ему информацию, он просто обращается к эмиссару и представляет свой запрос. Эмиссар же, в свою очередь, представляет запрос своему начальству.

Черная Рука склонна отдавать приоритет миссиям, которые она выбирает для себя сама, чем заданиям, выбранным для неё другими. Это

[11] Скитала – шестигранный стержень с намотанной лентой с буквами; древнегреческий метод шифрования.

прописано в правилах, управляющих процессом одобрения контракта. Если контракт запрашивает простой епископ, его должен одобрить весь Совет Серафимов; если истец – архиепископ или кардинал, достаточно одобрения двух Серафимов; однако если запрос делает прискус или регент, то подписаться под ним нужно только одному Серафиму. Возраст, могущество и важность предложенной цели (или стратегическое значение атакуемого города, в случае осады) тоже берутся в расчёт. По большей части, легче взять контракт на Примогена Тореадор, чем убедить камут возглавить ваш захват Лондона. Если важный контракт проходит через все инстанции быстрее, чем ожидалось, можно почти не сомневаться – это из-за того, что он совпадает с текущими планами Руки.

Хотя Рука несомненно потворствует политике секты (на самом деле, её периодические попытки изображать Иллюминатус за прошедшие несколько столетий не раз ей аукались), она также намеренно заработала себе репутацию, согласно которой тратит ничтожное количество времени на смешные предложения вне зависимости от того, насколько возвышен подавший заявку. Хотя Кодекс Милана обязывает всех верных шабашитов поддерживать Руку, в обратном направлении это требование явно не работает. Эмиссары могут (и часто так и поступают) либо напрямую отклонить контракт, либо отказаться передавать его Серафимам, пока план не будет значительно доработан, возможно, с помощью Руки.

Например, ссылка на монету или монеты обычно означает Камарилью, fakka – арабское выражение для «небольшого изменения», которое перекликается с аль-Факкой, то есть, звездой Альфой (Alphecca), частью семизвёздного созвездия Северной Короны, а семь – это количество кланов Камарильи (до недавнего времени). В результате фразы постороннему наблюдателю может оказаться довольно сложно расшифровать, особенно тому, кто не знаком с арабским и условностями арабской литературы.

Курьеры

Оперативники, которых посылают на миссии курьеров, обычно бывают теми, кто может передвигаться между городами, не вызывая слишком много подозрений: Сельские Гангрелы, немногие выжившие Равносы, неонаты, которые могут сойти за анархов, и так далее. Рука также использует курьеров-гулей, хотя чернoруковцы, как и другие шабашиты, не держат гулей так долго или часто, как их камарильские собратья. Нередко таким курьерам внедряют информацию о маршруте с помощью Доминирования, так что они не знают, куда им надо идти, пока они туда не попадут. Обычные шабашиты сильно бы обиделись на такое посягательство на личное пространство и автономию. Но к счастью (для подсекты), подготовка и идеология Руки достаточно хорошо справляется с внушением мысли, что ни один настоящий сторонник не стал бы отказываться отдать свою жизнь, свободу, даже чувство собственного «я» ради блага Руки.

Рука также довольно часто использует курьеров-животных – как можно было бы ожидать от любой группы, в которой много Гангрелов и достаточно Тзимицу и Носферату. Животные-курьеры могут быть разными: от заурядных (почтовых голубей) до явно противоестественных (кот, одновременно

изменённый с помощью Изменчивости и избирательно выведенный из поколений предков-гулей до уровня, когда его разум сравним с разумом обычного четырёхлетнего ребёнка, несущий телепатическое сообщение, которое может быть открыто только сочетанием Доминирования и Прорицания.)

Создание сетей

Кроме того, информация передаётся от оперативника к оперативнику по тем же неофициальным сетям, существующим в любом обществе, правда, широко распространённым. В то время как камуты специально под это «заточены», оперативники, которые срабатываются исключительно хорошо, часто обнаруживают, что их ставят работать вместе вновь и вновь, и это носит название «воссоединяющийся камут». Такие Каиниты обычно держат связь друг с другом даже во время порой долгих перерывов между миссиями. Оперативники, у которых общая специальность или область знаний, также начинают узнавать имена и поле деятельности друг друга. Одного агента-черноруковца с другим связывает не больше трёх ступеней разделения. Фокус в том, чтобы понять, кем или чем являются эти ступени. И всё же тщательное расследование (на которое способны многие черноруковцы) агент часто можно выследить любого, кого ищет.

Собрания

Рука пытается ограничивать количество проводимых массовых собраний из соображений безопасности; свидетельством служит судьба отступников Тремеров. И всё же некоторые случаи просто слишком важны, чтобы не встречаться: инициации кадетов после подготовки, например, или продвижения по службе. Серафимы часто будут проводить церемонии, чтобы похвалить выживших в недавнем наступлении и почтить погибших. Хотя такие празднества обычно сопровождаются Кровавым Пиром, Рука гордится отсутствием гедонизма в сравнении с остальными шабашитами, и всё обычно не превращается в такую невероятную вакханалию, как в секте в целом.

На местном уровне члены Дозора собираются вместе так часто, как могут, чтобы совершить Братание. Камуты тоже неоднократно разделяют друг с другом чашу во время своих миссий.

Татуировка

Татуировка, как магическая метка сама по себе, становится прекрасным фокусом для всевозможных заклинаний и ритуалов. У Серафимов действительно есть доступ к определённой мощной магии крови, которая может дойти до оперативников через татуировку, хотя обычно они применяют эту магию лишь в случае, когда дело действительно срочное и нет другого способа связаться.

Ars Memoria, Искусство Памяти

Давным-давно, как говорят, поэта Симонида наняли написать и продекламировать стихи на банкете. К сожалению, он был достаточно благочестив или традиционен, и начал своё выступление с нескольких

строк, посвящённых восхвалению богов, прежде чем перейти к тому, зачем его наняли на этот вечер – к лести хозяину. Хозяин заплатил Симониду лишь половину обещанных денег, фыркнув, что он может за остатком обратиться к богам.

Мораль номер один: Если когда-нибудь окажешься в басне, следи за языком.

Слуга сказал Симониду, что двое молодых людей, приехавших к дверям верхом, спрашивают его. Симонид вышел на улицу, но никого не увидел. Пока он стоял там в недоумении, банкетный зал обрушился за его спиной. Когда горожане пришли, чтобы похоронить умерших, тела были так искалечены, что их невозможно было опознать. Но Симонид обнаружил, что он может с точностью вспомнить, где сидел каждый гость, и смог определить всех по их местоположению в руинах. Кастора и Поллукса (двух юных всадников) считали половиной, которую уплатили боги. Так появилось Искусство Памяти.

Мораль номер два: Богам не обязательно платить наличными.

Искусство Памяти – это мнемоническая система, известная с классических времён до Ренессанса, общее достижение духовенства и образованного дворянства, исчезнувшая только после появления печатного станка. Многие Каиниты, родившиеся до широкого распространения грамотности, способны на запоминание, изумляющее их Детей. Однако говорят, что истинные мастера Искусства Памяти способны на такие невероятные вещи, как, например, запомнить каждый товар, его цену и покупателя с аукциона, который длился целый день, и без усилий вспомнить их несколько дней спустя. Рука сохранила это древнее искусство по очевидным причинам. Чем меньше секретов записано, тем меньше секретов попадётся на глаза врагам. Оперативники, работающие далеко на вражеской территории, должны путешествовать налегке и не могут рассчитывать на возможность связаться со своими товарищами, которые напомнили бы им часто сложные условия задания.

Искусство Памяти полагается на тот факт, что мозг запоминает визуальные образы (особенно яркие или необычные изображения) лучше, чем другие виды информации. Практикующий выбирает здание, которое знает очень хорошо, предпочтительно, то, в котором много уголков и закоулков – скажем, обитель в своём старом монастыре – и мысленно проходит по нему. При этом в каждом уголке или закоулке он визуализирует какой-то сильный образ, который можно ассоциировать с предметом из своего списка, который он хочет запомнить. Такие образы часто зависят от игры слов в ассоциации, и если они также пробуждают сильную эмоцию, такую как веселье или отвращение – тем лучше.

Когда практикующий хочет вспомнить предметы из своего списка, он просто снова мысленно возвращается в это место и снова проходит по нему. Попрактиковавшись, информацию можно будет вспомнить даже через много месяцев. У тех, кто особо искусен, может быть любое количество подобных воображаемых зданий, в каждом из которых будет храниться отдельный тип информации; легко стереть и «переписать» старые данные, которые больше не нужны. Истинным мастерам даже не нужен костыль с виде здания. Вместо этого они используют для своих

структур головокружительно сложные системы взаимно пересекающихся кругов или других абстрактных конструкций. Старое риторическое выражение «на первом месте... на втором месте...» происходит от Искусства Памяти.

Хранение информации таким образом обладает полезным побочным эффектом для агентов Руки – обеспечивает возможное замешательство для любого, кто может попытаться извлечь информацию из разума практикующего. Учитывая, что всё хранится в символическом виде, а символический язык часто довольно своеобразный, это создаёт слой абстракции, через которое потенциальный чтец должен прежде пробиться, чтобы добраться до настоящего значения («Я продолжаю спрашивать у него пароли, а он раз за разом показывает мне образ Лувра, только картины вот все не те!»)

Кроме того, информация, которая хранится в воображаемых зданиях, не всегда безвредна: практикующий знает, как знает пробраться мимо определённого алькова, когда идёт по коридорам «монастыря», но если на него наткнётся следователь, это запустит Доминирующий приказ полностью забыть все данные. Визуализация, которую пленные оперативники используют *в крайнем случае*, чтобы запустить Поцелуй Гадюки (смотрите текстовую вставку, расположенную ниже в этой главе), тоже хранится с помощью техники Искусства Памяти.

Они могут отправить определённое телепатическое «всеобщее объявление» (которое приходит в форме видения или «дневного кошмара») ко всем чернoруковцам по всему миру. Немногие из ныне живущих могут вспомнить последний раз, когда оно применялось, но это случалось. Если у Серафимов есть некая связь с индивидом – например, образец крови, волос, плоти, или даже почерк или Истинное Имя – они также могут использовать ту же магию, чтобы связаться с этим индивидом. На самом деле, некоторые агенты Руки, имеющие лёгкое представление о кровавом чародействе, говорят, что Серафимы, вероятно, могут сделать гораздо больше, чем просто коснуться чьего-нибудь разума; если вложить в это заклинание достаточно силы, они, вполне возможно, смогут убить оперативника на расстоянии. Однако никто не может указать на конкретный известный им случай, когда это случилось наверняка.

Технология

Из-за того, что нежизнь шабашитов обычно короче, чем у их камарильских коллег, статистически в секте больше молодых вампиров. К сожалению, эта сравнительная молодость не обязательно означает лучшее понимание технологий и других инноваций; многие шабашиты отвергают гаджеты и идеи смертных, как отвергают и всё остальное, связанное со смертными (за исключением их крови, разумеется). Даже те, кто не испытывают особого дискомфорта рядом со смертными, по большей части не особо ищут их компании. В результате шабашиты часто отстают от времени даже быстрее, чем их враги.

Рука определённо тоже не испытывает большого желания общаться со своим пайком. Однако ей гораздо легче признавать, что смертные хороши не

только в виде источника крови. Слишком много гордости в этом отношении – это роскошь, которую подсекта не считает, что может себе позволить. Война, заказные убийства и шпионаж всегда продвигали технологию вперёд и продвигались ею. Вампир, не понимающий, что звонит его сотовый, может быть перехвачен, а того, кто не знает, что в Кровавой Кукле может быть мини-камера, будет значительно проще убить; Рука поняла эту истину, находясь с одной стороны уравнения, и не собирается попадаться на другой его стороне.

Соответственно, агенты Руки стараются держать руку на пульсе технологий (если не чего-то ещё). Некоторые проглатывают своё отвращение и консультируются со смертными экспертами (Обращая или делая гулями тех, кто оказался особенно полезным); другие ходят на вечерние курсы или занимаются онлайн, или подписываются на «Soldier of Fortune» и «Wired». На удивление многие покупают компьютеры и сражаются с сетевыми кабелями и туториалами по C++, чтобы вломиться в какую-нибудь клановую внутреннюю сеть кабала Носферату, лишь чтобы в процессе, что да, на самом деле, они *делают* Yahoo!

Оперативники-неонаты теперь часто общаются онлайн, собираясь на защищённых серверах, чтобы обмениваться постами и мгновенными сообщениями, написанными на смешанном языке из зашифрованной поэзии Руки, хакерского жаргона и сленга наёмных убийц. Старейшины Руки не одиноки в своём выражении беспокойства относительно этих разработок, особенно те, кто достаточно хорошо понимают технологию и то, как тяжело гарантировать безопасность информации. Но некоторые молодые новобранцы практически проповедуют идею сети и базы данных Чёрной Руки – разумеется, обещая, что действительно секретные вещи не будут храниться ни на одной машине, как-нибудь связанной с интернетом, даже под защитой брандмауэра...

Дисциплина

Когда дело доходит до дисциплины в рядах черноруковцев, Рука считает, что болезнь лучше предупредить, чем потом её лечить. Изучение кандидатов, серьёзная идеологическая обработка, долгий, трудный и опасный процесс подготовки – всё, что перспективные новички должны выдержать, помогает сделать маловероятным, что смутьяны вообще когда-нибудь пройдут инициацию.

И всё же, ни одна система не совершенна. Порой наёмнику, подрывнику или предателю удаётся проскользнуть. И даже агенты Руки, которые желают лишь проявить себя как верных и послушных служителей порядка, могут в конце концов поссориться с начальством из-за непонимания или откровенной ошибки. Хотя не существует формального свода наказаний, руководство применяет определённые традиционные взыскания:

- **Смерть**: Это на самом деле самое распространённое наказание за любое откровенно умышленное преступление. Даже случайные ошибки, повлекшие за собой бессмысленную смерть множества оперативников Руки, могут потребовать искупления в виде Окончательной Смерти. В конце концов, тот, кто действительно оправдал себя перед Каином, в любом случае не должен бояться смерти, потому что священное Обещание распространяется на всех его преданных сторонников. Однако те, кто не достоин истинной

Крови, непременно получат своё справедливое вознаграждение до Чёрного Трона суда. Серафимы никогда не оправдываются за свою суровость в данном вопросе. Как говорят перед инициацией всем новобранцам, их жизни уже отданы; они отдались любой судьбе, которую считает нужным отмерить им Рука, кажется им это «честным» или нет.

Только полный Совет Серафимов может вынести приговор об Окончательной Смерти. Если оперативник Руки, как полагают, совершил преступление, достойное такого приговора, его начальство скорее всего обездвижит его колом до момента, когда соберётся Совет. Во многих случаях обвиняемый может (при желании) восстановить небольшую долю чести, совершив самоубийство, но в любом случае – он умрёт. В чрезвычайно редких случаях, когда Совет выносит приговор кому-то, кто отсутствует из-за того, что избежал поимки, созывается всеобщая для Руки Дикая Охота, которая не щадит никаких усилий, чтобы убить негодяя. (На самом деле, бегство ради того, чтобы избежать менее серьёзного наказания, само по себе преступление, наказуемое Окончательной Смертью).

- **Потеря кисти**: В случае этого ужасного и относительно редкого взыскания рука со священной меткой отрезается серебряным клинком, а рана прижигается огнём. Затем оперативник проходит ритуал крови, с помощью которого Совет Серафимов сможет найти его в любой момент, когда пожелает. Под страхом Окончательной Смерти агент не может лечить эту рану, пока не искупит свою вину. Это форма отлучения, которой подвергаются лишь те, кого Серафимы посчитают достаточно ценными, чтобы им можно было дать второй – и последний – шанс. Эта судьба может ожидать, например, оперативника, который намеренно не подчинился прямому приказу, но верно служил секте много лет до этого момента.

Лишённый опознавательного знака, приговорённый не считается носителем истинной Крови, пока длится наказание, и если ему не повезёт умереть в этом состоянии, Обещание определённо не применится. У него есть год и одна ночь, не более, чтобы надлежащим образом компенсировать свой проступок. Если ему не удастся это сделать, или он так или иначе предаст Руку за это время, тогда его ждёт Окончательная Смерть. Однако если он преуспеет, тогда ему позволят вылечить рану и примут обратно в Руку на официальной церемонии, на которой татуировка (которая появится вновь, когда отрастёт рука) будет вторично вычерчена кровью Совета Серафимов.

- **Связывание языка**: у Серафимов также есть ритуал, который может «связать язык» объекта воздействия, мешая ему говорить о Руке с посторонними, но этот ритуал используется не очень часто. Оперативники, которые слишком много болтают и являются настоящей угрозой для подсекты, просто долго не живут. Однако известны случаи, когда Совет проявлял снисходительность к чрезвычайно компетентным оперативникам, единственная вина заключалась в том, что они излишне много хвастались или ненамеренно выдали какую-то информацию. Такие оперативники практически всегда являются устранителями, а не шпионами или *шакарами*; в конце концов, благоразумие – это обязательно условие их работы. Чаще ритуал проводится с посторонними (особенно камарильские наёмники, завербованные для шпионажа за своими), которым Рука по какой-то причине решила доверить более секретную работу, чем обычно.

• **Порка**: Доминионы и, порой, Начальники Дозора назначают это взыскание, когда какой-нибудь оперативник под их началом сделал ошибку, которая неоправданно подвергла опасности его *камут* или привела к провалу миссии. (Опять же, умышленные ошибки, даже относительно «незначительные», обычно наказываются Окончательной Смертью). На самом деле это наказание существует по большей части ради выгоды наказанного, чем начальства. Большинство агентов Руки чувствуют себя ужасно виноватыми, когда узнают, что какие-то их действия вызвали у Руки затруднение или проблемы, и публичное наказание (ибо порка всегда проводится при свидетелях) помогает им очистить себя от этой вины, одновременно создавая стимул не повторять нарушение. Чтобы надлежащим образом умертвить общеизвестно крепкую плоть Каинита, хвосты плети обычно имеют стальные наконечники, которые перед каждым ударом оттачиваются до опасной остроты.

• **Задание**: Большая часть реальной власти Начальников Дозоров, доминионов и Серафимов заключается в их праве распределять оперативников по миссиям так, как они сами считают нужным. Некоторые задания и контракты явно более привлекательны, чем прочие. Как правило, оперативники хотят получить назначение на важные миссии сильнее, чем на безопасные или даже престижные (всё же несмотря на всю идеологическую обработку, в небьющихся сердцах большинства всё ещё остаётся некая степень желания заработать славу). Некоторые, однако, не скрывают своего стремления однажды стать доминионом или даже Серафимом, и таких вампиров даже легче контролировать, чем более скромных из них. Если начальница будет недовольна одним из своих оперативников, она сможет достаточно ясно донести до него сообщение, просто не дав ему заняться работой, которой, как ей известно, он хочет заняться. Не назначение оперативника на задание в воссоединяющийся *камут*, с которым он уже раньше успешно работал – это особенно жгучий и унизительный укор.

- **Обжалования**: Когда подсекта находится в режиме первого дозора (Четверо Едут Вперёд), агенты Руки любого ранга могут обжаловать любое решение, включая назначения на задания или наказания, обратившись к вышестоящим. Однако на практике руководство принимает меры, чтобы этот процесс оказался для жалобщика настолько неприятным, насколько это возможно. Культура Руки – это сочетание загадочного культа и элитной боевой единицы, в ней нытик просто не получит достаточной общественной поддержки, даже если он в чём-то прав. Ну и что с того, что твой доминион – ублюдок? Конечно же, он ублюдок – все доминионы должны быть ублюдками, готовыми делать что угодно, чтобы работа была сделана, вне зависимости от того, кто разозлится, будет ранен или превратится на миссии в прах. Несколько раз в истории подсекты случалось, что должностные лица становились широко известны из-за того, что зря разбрасывались жизнями оперативников и ресурсами, отталкивали всех талантливых и опытных оперативников, слетали с катушек и так далее; в таких случаях обжалования всегда проходили дальше и рассматривались более сочувственно, чем обычно. Однако в более высоких режимах дозора даже оправданные обжалования становится всё тяжелее, и, в конечном счёте, невозможно продвинуть.
- **Неофициальные наказания**: Философия Руки – это философия фанатичного прагматизма, или прагматичного фанатизма – в зависимости от того, как вам нравится на это смотреть, и во многих обстоятельствах прагматизм становится более видимой гранью из двух. Большинство агентов Руки знают и молчаливо принимают то, что иногда, когда вампир на руководящей должности хочет избавиться от доставляющего беспокойство оперативника, то вместо того, чтобы использовать официальный метод решения этой проблемы, он отправляет оперативника на самоубийственную

миссию (или просто на более опасные), надеясь, что враги подсекты решат проблему за него. Чего добру пропадать. Зачем убивать кого-то просто так, если его смерть может послужить какой-нибудь полезной цели? Такая логика полностью согласуется с духом Предписаний.

Конечно, многие чернуруковцы считают честью отправку на опасную или смертельную миссию, хотя и честью, которой не выйдет долго наслаждаться; так что руководителю не следует использовать данное взыскание в случае, если он не готов к тому, что жертву отныне и до Геенны будут воспевать в числе славных павших мучеников. Кроме того, всегда есть шанс, что она выживет, чтобы отомстить, или, что хуже, предать Руку. Однако если так и случится, это скорее будет вопросом удачи, чем выбора, потому что даже самые недовольные агенты Руки скорее попробуют рискнуть в поле, чем будут страдать от позора, который, скорее всего, обрушится на них, если они попытаются обжаловать даже самое явное самоубийственное задание, обусловленное политикой.

Предписания

Война – это великое дело государства, основа жизни и смерти, путь к выживанию или гибели. Это нужно тщательно взвесить и обдумать.

Сунь Цзы, «Искусство Войны»

Устная традиция Чёрной Руки считает Предписания – набор изречений о стратегии, тактике и философии – основой искусства войны. От кадетов требуют заучить их, как упражнение для освоения Искусством Памяти; лидеры камута используют их принципы, планируя и выполняя миссии; чернуруковцы иногда даже цитируют более таинственные из них друг другу как некий неофициальный опознавательный код. Предписания построены на широком спектре источников, от Сунь-Цзы и других восточных стратегов до устава Рейнджеров Роджерса 18 столетия, а также писаний лидеров Руки. И хотя большая часть эзотерического и философского знания Руки считается настолько секретной, что о них запрещено даже упоминать посторонним, большинство Предписаний (особенно те, что принадлежат умершим стратегам смертных) подпадают под менее строго охраняемую категорию. Ни один доминион не обратит внимания, если чернуруковец будет цитировать слова Сунь-Цзы или генерала Паттона своим товарищам по стае. В этом нет ничего такого, что он бы не мог прочитать или найти самостоятельно, или чего не мог бы найти любой шабашит, обладающий хоть каплей инициативы.

На самом деле, есть две части Предписаний: сами изречения (обычно звучат кратко и по существу) и Комментарии, в которых различные стратеги Чёрной Руки освещают, иллюстрируют и подробно описывают Предписания по конкретной теме. Комментарии изучаются лишь после инициации, обычно с наставниками или другими членами местного Дозора. В отличие от Предписаний, Комментарии держатся в секрете. Хотя чернуруковец может предпринимать действия, основанные на чём угодно, что он изучил, цитировать ему разрешено лишь основные

афоризмы. Если это заставляет его выглядеть гением стратегии или философии – что ж, есть и более вредные вещи для репутации Чёрной Руки.

Как гласят Предписания...

Ниже приведены примеры Предписаний, общеизвестных и часто цитируемых оперативниками Чёрной Руки. Рассказчики и игроки могут не стесняться создавать новые, когда возникает повод (или прилив вдохновения). Действительно амбициозные ссылаются на «Искусство Войны» Сунь-Цзы.

Об Образе жизни Чёрной Руки:

- Тот, кто умер, не должен бояться смерти; для него это – как объятия его Отца, радушно встречающего его дома.
- Геенна – это дыхание мёртвых.

О Скрытности и секретности:

- Будь, словно тень тёмной ночью – невидим, неслышим, пусть не будет признаков твоего прибытия или ухода, и не оставляй за собой следов своего присутствия.
- Сунь-Цзы сказал: «Скрытный и незаметный, мастер не оставляет следов; божественно таинственный, он неслышим. Посему он хозяин судьбы своего врага».
- Не оставляй следов. Ни сигаретного окурка, ни праха своего товарища, ни гильзы от патрона, ни очевидцев. Если не можешь забрать что-то с собой – уничтожь это самым подходящим и тщательным методом из возможных.

О Ценности шпионажа:

- Сунь-Цзы сказал: «Какова бы ни была цель: сокрушить армию, напасть на город или убить отдельного человека, нужно всегда начинать с поиска имён приближённых, адъютантов, привратников и караульных командующего полководца. Нужно поручить нашим шпионам узнать о них.»
- Перед операцией не существует такого понятия, как слишком много сведений. Однако, есть такое понятие, как плохие сведения, так что проверяй свои источники; не доверяй никакой информации, которая полностью противоречит другим доказуемым источникам. Если что-то звучит слишком хорошо, чтобы быть правдой, на это, вероятно, есть веская причина.

О Наёмном убийстве:

- Парвати сказала: «Смерть единственного человека в критический момент может одним ударом повернуть армию, состоящую из тысяч солдат».
- Ар-Рашид сказал: «У настоящего ассасина нет эго, что хорошо, ибо он не обретает славы».
- Массовые убийства грязны и привлекают внимание. Лучше

выбирать конкретные цели, потеря которых нанесёт врагу самый сильный урон. Если резня действительно необходима, призови Боевую Часть и дай ей выполнить грязную работу.

О Верности товарищам:

- Не оставляй ни одного члена своего камута – ни раненого, ни обездвиженного колом, ни пленённого, если только действительно нет иного выбора; не оставляй даже его праха, если можешь забрать его с собой. Не считай мёртвым члена своего камута, пока в твоей руке не окажется его прах.

ПРОДОЛЖЕНИЕ НА СЛЕДУЮЩИХ СТРАНИЦАХ...

Миссии Чёрной Руки

Из подготовительной лекции «Вассар», ака Кэтрин Стоддард, устранителя Чёрной Руки:

Окей. Кто-нибудь ещё хочет объяснить, как много он уже знает об уничтожении камарильцев? Изумительно. У нас тут не так много времени. Кто-нибудь проверял календарь или сеть? Когда рассвет? «Вроде примерно в шесть»? Вы что, издеваетесь?

Он в 5:41, придурок. Всегда, ***всегда*** знайте ***точно***, когда рассвет. Понятно, я начинаю с нуля. Садитесь все, и, ради Каина, устраивайтесь поудобнее.

Основные принципы

Очевидно, что за три ночи я не смогу научить вас думать, как чернорукавцев. Так что ничего такого не обещаю. Что я могу – так это дать вам точку отправки, заронить пару песчинок в извилины вашего мозга, надеясь, что в конечном счёте из них получится что-то вроде жемчужин мудрости. Ваш епископ хочет, чтобы я объяснила вам некоторые из основных различий между тем, что вы делаете, что, по-видимому, гарантирует, что больше половины из вас умирает всякий раз, когда вы гоняетесь за этим принцем; и тем, что делаю я, в результате чего у меня есть это: сорок одна пара клыков на серебряной цепочке, и число это будет расти.

- **Убедитесь, что действительно оставили своё эго дома.** Я не могу подчеркнуть важность этого достаточно сильно. Я работаю не для того, чтобы было что рассказать на следующей Огненной Пляске, пока я буду набираться смелости, чтобы прыгнуть. Я работаю не потому, что хочу доказать, что должна быть дуктусом стаи. Я не работаю, основываясь на предположении, что Тайный Удар уберёт двоих из ублюдков – мне надо справиться с тремя, и особо не важно, как это случится. Я понимаю, что всё это ужасающе важно в повседневных делах – ведь так? Так оторвитесь от них: в поле ваша первоочередная задача – выполнить свою часть как можно лучше, а о том, чтобы это

хорошо выглядело, будете волноваться потом. Превращение в прах в посмертной словесной перепалке не выглядит так уж хорошо, не говоря уж о том, чтобы позволить стать пеплом всей вашей стае из-за того, что вы решили, что сидение сложа руки и наблюдение, которым вы должны были заниматься, не помогут вам отхватить достаточно большой кусок пирога славы.

• **Пусть Небеса и Земля будут на вашей стороне.** Это поэтическое выражение для фразы «не борись с обстоятельствами, которые больше тебя». Если на дворе лето, ваш план должен извлекать выгоду из короткой ночи. Если зима, ваш план должен выигрывать за счёт дополнительных часов. Не используйте «зимний» план летом. Если ваша цель живёт в крепости из космического века, вы можете либо потратить тысячи долларов, покупая шикарное воровское оборудование, и недели на разведку, либо можете просто придумать, как вытащить его из этого чёртового ящика. Перестаньте придерживаться плана, который зависел от факта X, как только поймёте, что вас серьёзно дезинформировали насчёт факта X – отступите и придумайте новый план. Позже остановлюсь на этом подробнее. Вы поняли, о чём я.

• **Сделайте так, чтобы умение вашего врага было неважно. Сделайте его слабость сердцем миссии.** Это дополненный вариант предыдущего принципа. Если ваша цель была прекрасным фехтовальщиком при дворе Луи XI, то ради Каина, прибейте его с расстояния. Если он думает, что любит своё Дитя – используйте это. Не чувствуйте себя обязанными меряться с ним силой, если уже знаете вероятный исход. Все, чьё мнение должно иметь для вас значение, вероятно, тоже его знают. Я понимаю, что это далеко от риторических слов в духе сражения с ветряными мельницами, которые вы слушаете в ритуалах, проводимых перед битвой. Это потому, что в Руке мы учим вампиров побеждать. Если вы хотите быть пушечным мясом – отправляйтесь вперёд и действуйте, как пушечное мясо. Если вы больше заинтересованы в том, чтобы враг умер вне зависимости от того, что случится лично с вами, тогда слушайте меня.

• **Всегда знайте что-то, чего не знает враг.** Вы можете думать, что вам не удастся сделать это в каждом случае, но поверьте – вам удастся. Раздобудьте что-нибудь; что угодно.

Предписания ПРОДОЛЖАЮТСЯ...

О Мономахии:

• Не обращайтесь к Мономахии из-за пустяков, особенно с другим чернорукавцем. Только Серафимы могут разрешить дуэль между Избранниками, и лишь в том случае, если нет способа иначе сохранить честь. Избранник, убивший другого не на разрешённой

дуэли, должен быть изгнан из рядов Избранников Каина, а затем также подвергнут Окончательной Смерти, ибо Избранникам будет лучше без такого.

• Если кто-то вызывает вас на Мономахию, и это не Избранник Каина, вы не должны проявлять милосердия, а подвергнуть его Окончательной Смерти, ибо он бросил вызов одному из Избранников. Если посторонний победил одного из Избранников на Мономахии и заставил пережить Окончательную Смерть, ему можно предложить инициацию, чтобы он занял место того, кого он убил; в противном случае, не дайте ему дожить до следующей ночи.

Требования к миссиям:

• Знай план. Также знай, что план вполне может развалиться в первые минуты миссии, так что знай непредвиденные обстоятельства и готовься думать быстро, а стрелять ещё быстрее.

• Не испогань свою часть работы. Твои товарищи полагаются на то, что ты всё сделаешь правильно. Если ты думаешь, что тебе надо бросить работу, доложи лидеру своего *камута*, и если он скажет бросить – бросай. В противном случае тебе просто придётся включить воображение.

• Всегда возвращайся другим путём, нежели шёл, чтобы избегать засады, и убедись, что за тобой ничто не следует.

Об Очевидном:

• Не открывай секретов Чёрной Руки, её клятв, паролей, сигналов, личностей своих товарищей, шифров или Загадок Каина никому, кроме Избранников. Тот, кто предаст свой обет, не найдёт милосердия; пусть его кровь и душа будут поглощены одним из более достойных, а его имя будет вычеркнуто из свитков Избранников.

В идеале вы найдёте что-то, что можно будет использовать прямо сейчас, но если нет, то смиренно согласитесь на что-то, что вы предположительно сможете понять, как использовать, позже. Обратите внимание, что вполне очевидно, что делать это вам надо заранее. Пример: Мой старый наставник однажды был на военном совете, на котором присутствовавший там Малкавиан постоянно бормотал «Не смотри прямо на него, не смотри прям на него», так что он пришёл домой, прошерстил свои старые книги по астрономии и обнаружил, что чуть позже в этом году будет солнечное затмение длиной в четыре минуты. Четыре минуты ночи в середине дня. Ему потребовалось некоторое время, чтобы разработать план, который извлёк всю возможную выгоду из этих четырёх минут, но чёрт, вот это его жертва была удивлена! Прах, прах был повсюду.

• **Берегите силы.** Ваша энергия драгоценна. Бывают моменты, когда больше ничто не спасёт вас. Так что не тратьте её, когда не надо. Если вы увидите возможность доконать врага бездействием – это

прекрасно. Если вы можете заставить кого-то другого делать вашу работу за вас – даже лучше. Опять же, об этом позже.

• **Сохраняйте все редкие и невосполнимые ресурсы. Остальные не экономьте.** Фокус в том, чтобы знать, какой из них редкий. Для нас, вампов, время обычно дёшево, кроме тех случаев, когда это не так. Например, в 5:30 утра. Кровь тоже реально дешёвая, ну, кроме случаев, когда нет. Болтовня практически всегда дешёвая. Ваш реактивный гранатомёт с чёрного рынка не дешёвый, и его нелегко заменить. Так что не вытаскивайте его в середине перестрелки. Боюсь, то же самое применимо и к Сосункам. Взгляните на свою стаю, прикиньтесь, что не разделяли чашу ни с одним из них, и что вы не совсем очарованы Чикититой из-за того, что вам всё ещё нравятся крашеные блондинки. Некоторые из них гораздо полезнее для Шабаша, чем другие, так?

• **Помните о крови.** Боже правый, это важно. И очевидно. И очень, очень легко проглядеть. Тот факт, что камарильские Сосунки здорово прикидываются, что они не кровососы, не значит, что мы должны потакать им в их заблуждении. Я расскажу о некоторых приёмах, с помощью которых вы можете использовать кровь против них. Просто помните: если вы контролируете ситуацию с кровью, вы без проблем сможете свалить даже старейшину, потому что сможете сделать её более слабой и тупой, а она ничерта не сможет с этим поделать.

• **Никогда не предполагайте.** Вообще. *Никогда.*

Шпионаж

Разведка имеет решающее значение до любой операции, во время её и после. Почитайте Сунь-Цзы. Он описывает пять типов шпионов. Вообще-то, древние китайцы думали, что существует пять ***всего***, но так вполне может составить представление об этом. «Местный шпион»: означает просто одного из местных, например, вы подкупаете одного из Носферату в камарильской норе, или, возможно, одинокого городского Сетита. «Внутренний шпион»: означает кого-то, кто непосредственно связан с вашей целью, например, старшее Дитя Принца. «Перевербованный шпион»: это значит, что вы ловите какого-нибудь сопливого анарха, пытающегося внедриться к нам, чтобы быть на хорошем счету у своего принца, и предлагаете ему гораздо более выгодную сделку, обращая его кинжал в обратном направлении. «Обречённый шпион»: это когда вы (вне зависимости от того, завербовали вы Мистера Анарха или нет) даёте ему увидеть что-то, что он может рассказать принцу, и убеждаетесь в том, чтобы это было как можно дальше от истины. И «выживающий шпион»: кто-то, кого вы посылаете в стан врага, и кто не должен вернуться обратно по частям.

Поцелуй Гадюки

Шпионов и ассасинов Руки специально готовили священному искусству

того, как не попадаться, но это всё же иногда случается. Когда агент Руки попадает в руки врага, его камут попробует освободить его, если это кажется вообще выполнимым. К сожалению, это вполне может оказаться не так. Хотя многих черноруковцев также готовят противостоять пыткам и вторжению в их разум, если следователь опытен и могуществен – такая подготовка в лучшем случае оттягивает неизбежное.

Поэтому Рука создала ритуал, известный как Поцелуй Гадюки, который проводится над агентами, чей долг вынуждает их подобраться особенно (и опасно) близко к врагу. Точный источник ритуала неизвестен – по слухам это может оказаться кто угодно, от старых чародеев-Ассамитов до Сетитов или отступников Тремеров – но как только ритуал проведён, его довольно легко активировать. С помощью Искусства Памяти пойманный агент визуализирует определённую последовательность образов (чаще всего эта последовательность предполагает, что действующее лицо заходит в комнату, открывает ящик стола, достаёт флакон с ядом и выпивает его, но подробности всегда сильно индивидуальны). Эта умственная «комбинация» активирует действие ритуала. Никто ещё не выжил, чтобы описать точные эффекты, но предположительно некий болезненный яд распространяется по венам Каинита, превращая кровь в огонь, а плоть – в дымящийся прах за какие-то секунды. Существует не одна апокрифичная история об оперативнике Руки, которому в момент этого героического самосожжения удавалось дотянуться до руки или ноги пленителя и поджечь заодно и его.

Обращение со шпионами

Если вы – тот, кто нанимает шпиона, осознайте, что вы изначально не в очень подходящем положении, чтобы контролировать его, так что не пытайтесь. Вместо этого просто запомните: Каковы приоритеты шпиона? Чего он хочет превыше всего? А: чувствовать себя в безопасности в поддержке, которую он получает от вас. Б: чтобы его прикрытие не пошло к чертям. Если это самоубийственная миссия, вы должны быть чертовски уверены в одном из двух: либо вы честно и открыто признаете этот факт, либо он абсолютно, совершенно, ни за что на свете не сможет выжить и позже попытаться добраться до вас.

Если это не самоубийственная миссия – особенно если предполагается, что ваш шпион должен оставаться на месте, пока вы используете его информацию – ради Каина, не используйте её так, чтобы стало очевидно, где вы её достали. Предоставьте врагу несколько других объяснений о том, как вы что-то узнали. И если ваш шпион хочет получить какое-нибудь оборудование, немного денег, или ему надо, чтобы вы сделали звонок, или что-нибудь ещё – не отказывайте ему в этом, если только это действительно что-то, чего вы не можете для него сделать. Он там рискует своей задницей, чтобы достать то, что вам нужно. Предполагается, что вы будете держать другой конец страховочного троса. Если он уяснит, что вы на самом деле этого не делаете, то качество информации, которую вы получаете от него, резко ухудшится.

Тематические исследования: Шпионаж

Тематическое исследование #1: Клад Уорвика, Новая Англия,

1990

Из интервью с «Фальстафом», доминионом и шакаром Носферату:

Ты можешь называть это успехом, если хочешь; я говорю, что ничего не кончится, пока старый прыщ наконец не встретит рассвет. И я буду сильно огорчён, если Камарилья первой воспользуется этой привилегией. Но да, мои шпионы там были. Они нашли ту старую ведьму, Пруденс Стоун, и её мелкого зазнайку, которые так же, как и мы все, хотели увидеть, как захватчика свергнут. Они так страстно этого хотели, что не гнушались панибратствовать и с нашими рядовыми. Мы составляли планы вместе, и когда планирование подошло к концу, я отправил девицу, ставшую одной из нас едва ли двадцать лет назад – на вид она была как сам дьявол, но и такая же обаятельная – в нору, чтобы её там приняли. Невинная маленькая овечка среди волков. Она достаточно скоро узнала, что грандчайльд Уорвика был несчастен, а потом – что это из-за того, что он был порабощён кровью своего сира; именно так, мы обратились к юному созданию и предложили ему свободу Братания, если он сослужит нам службу.

Именно он провёл нас по проходам в огромное хранилище старого Уорвика, где была куча золота, кипы ценных документов и стопки книг и бумаг – тёмные секреты, которые он узнал и собирался ввести в действие. Склад короля и опытного шпиона, всё в одном! Я знал, что однажды алчность Уорвика его погубит. За неделю до нападения на него наших союзников я использовал пару его секретов так, чтобы он узнал, что его клад был найден. Негодяй точно был поражён! И он так стремился уберечь своё драгоценное сокровище от грабителей, что вместо того, чтобы в час нужды сражаться бок о бок со своими заговорщиками, он оставался в туннелях, заставив молодых Носферату тащить всю эту тяжесть самостоятельно, мешок за мешком. Я боюсь, ему не удалось унести и половины, но увы, он в конце концов решил спасти свою старую тёмную шкуру. Однако на тот момент Новая Англия была взята...

Тематическое исследование #2: Бумажный Тигр, Детройт, 1919

Из интервью с Банджоко, эмиссаром-Ласомбра, доминионом и действующим Серафимом, переведённое с испанского:

Ну, Монтень всегда умел блюсти свои интересы, но что касается интересов Шабаша в целом... Пусть его подпись под старым Договором о покупке не обманывает тебя, он не миротворец. Возглавляя внутреннюю борьбу всей секты, не пытаясь восстановить порядок в своём городе, он на самом деле старался извлечь выгоду из хаоса и стать архиепископом. И он добился этого не только убийством. Такой ущерб было бы легко поправить. Он также разыграл своих коллег-епископов на политической арене, заставив их действовать друг против друга, обещая каждому защиту и поддержку против остальных, заставляя одного предавать другого, чтобы защитить какое-то воображаемое преимущество. В итоге за два года они все принесли страшную клятву совершить друг над другом Амарант. Что хуже, Рука недавно наткнулась на информацию, предполагающая, что Камарилья положила глаз на Детройт. Но на первый взгляд угроза не была такой уж срочной, чтобы подтолкнуть епископов к каким-нибудь эффективным действиям. Меня отправили вразумить их, но все мои мольбы прошли у них

мимо ушей. Даже эмиссарам порой приходится отказываться от слов.

Я подумал, что, может быть, если бы я сделал опасность достаточно очевидной, был бы шанс, что они бы организовались к моменту, когда она наконец прибудет. Поэтому я передал план Совету Серафимов, которые, к счастью, согласились и выделили необходимые средства. Первый шаг был таков: я отправил гулей защищать определённых важных представителей общества: банкиров, акционеров, питавшихся кровью Вентру; помощника профессора, питавшегося кровью ныне покойных отступников Тремеров; владельца художественной галереи, питавшегося кровью Тореадора. Другими словами, именно этого можно было бы ожидать на предварительном этапе вторжения Камарильи. Конечно, я не таил надежды, что именно эти узколобые шабашиты сразу же заметят гулей – не без помощи – но это было нормально, ведь в конечном счёте они их всё же обнаружили. Я подбросил пару намёков, указав им в нужном направлении.

Следующий шаг – купить славный деревянный каркасный дом и начать его ремонтировать, уделяя особое и очевидное внимание подвалу. Затем наконец пришло время заселить туда наших «камарильских разведчиков», которые, разумеется, на самом деле были опытным и сильным *камутом* устранителей. В общем, не знаю, замечали ли местные что-то до этого момента, но после него определённо заметили. А епископы знали вполне достаточно об обычных методах работы Камарильи, чтобы предположить, что новая котерия была кучкой молодняка. В конце концов, все знали, что старейшины Камарильи никогда не показывались во время наступления, пока не приходило время нанести решающий смертельный удар.

У устранителей были инструкции о том, чтобы из двух безмозглых молодых стай, отправленных против них, сбежал бы лишь один выживший, и *только один*, и чтобы то, что увидел этот выживший, не оставило бы сомнений в том, что в самом сердце владений Шабаша теперь находился почтенный камарильский старейшина. Короче, довольно легко создать такую видимость, если продемонстрировать надлежащие способности Крови и надеть необходимую устаревшую одежду в оборках. Вот тогда поднялся нужный уровень паники. Старейшина пробрался в город прямо у них под носом! А посмотрите на всех этих гулей, уже занявших свои места! Что (или кто) будет следующим? Конечно, я убедился в том, что присутствовал на последующих обсуждениях; мои услуги наконец были радушно приняты. Под моим руководством была созвана ещё одна небольшая группа (на сей раз гораздо тщательнее) и отправлена против «старейшины и его вонючего выводка».

Результат? Победа. Старейшина со своим вонючим выводком был пойман в ловушку и сожжён вместе со своим домом. Действительно воодушевляющее зрелище, которое помогло сцементировать нашу новорождённую коалицию. Хм? О, нет, конечно, нет, едва ли. Вспомни, мы отреставрировали дом, и было не слишком сложно устроить удобный и незаметный путь отхода из пожирающих языков пламени.

Ах да. Насчёт спасательного троса. Конечно, если ваш шпион всё-таки попадётся, то вы ничерта не знали. Никогда не признавайтесь, что шпионите. Дело не в стыде. Просто если вы это признаете, это даст любым воякам на той

стороне оправдание, которое им нужно, чтобы пуститься во все тяжкие, а это обычно не то, что вам нужно именно в тот момент. Но если вы будете отпираться, тогда сторонники мира могут использовать это, чтобы укрепить свою позицию. Конечно, это лишь вопрос времени, когда вам придётся столкнуться с врагом; но это происходит чаще, чем вы, придурки, вероятно, осознаёте. Особенно учитывая тот факт, что Камарилья – всегда наш враг, но вот наш враг – не всегда Камарилья. Мы сталкиваемся и с так называемыми независимыми кланами.

Теперь у нас в Чёрной Руке есть свои разведчики, которые останутся верны до Окончательной Смерти и с радостью проглотят огонь во славу Каина и всего такого. Но мы никогда не получаем достаточно данных, чтобы составить достаточно полную картину Камарильи, основываясь на информации, полученной только от них Мы также подкупаем врага – помните, «внутренние шпионы», «перевербованные шпионы». Вы тоже можете это делать. На самом деле, всё не так уж сложно. Но как только вы встретите какую-нибудь многообещающую лазутчицу, на первый взгляд готовую продать своего сира или ещё там кого, не бойтесь проверить всю её подноготную перед тем, как согласиться. Пусть кто-нибудь с хорошим зрением проверит её цвета[12], попросите её следовать за вами, дайте ей пробное задание. Если она достаточно серьёзно настроена сделать это для вас, вы же не хотите отпугнуть её, просто продемонстрировав здоровый скептицизм, да? Камарильцы очень любят горячиться и делать вид, будто задета их гордость, когда кто-то сомневается в их словах, но поверьте мне, они знают, что к чему.

Шпионаж

Хорошо. Я рассказала об использовании шпионов. Если шпионы – вы сами, у меня для вас два совета. Первый: Технологии, технологии, технологии. Поймите их. Используйте их. Полюбите их. Многие камарильцы действительно очень стараются быть в курсе всех новинок. Если обсуждения прослушивания телефонных разговоров заставляют кружиться их маленькие головы, они просто заставят гулей позаботиться об этом. Вам нужно держаться впереди них, иначе вы дорого заплатите. Если вы на шпионской миссии, где не используете прикрытие, что пойдёт вам на руку? Ваша способность прятаться, быть незаметными, а также ваша техника наблюдения. Вот так. Так что включайтесь.

Если вы используете прикрытие, то что будет вам на руку? Кроме всего прочего, тот факт, что не играете по правилам всех этих ребят, и они этого не знают. Вы можете совершенно наплевать на обмен услугами, спор с принцем или на тот факт, что вы уже дважды пили кровь того старейшины. Вы можете позволить себе оставить беспорядок, потому что в конечном итоге – может быть, раньше, может, позже, когда как – но в конце концов вы выйдете из игры. Сейчас вы, конечно, не хотите, чтобы они узнали этот факт до того, как вы будете готовы свалить, но какая разница, если все их расчёты насчёт вас из-за этого будут выброшены в мусорку. Это ваш лучший и сильнейший рычаг воздействия. Помните это.

---

[12] Вероятно, речь об ауре.

Безопасность и дезинформация

Не забывайте, что шпионаж – это не просто изучение врага. Это также умение убедиться в том, что враги не узнают информацию о вас. Есть два основных способа добиться этого. Первый – держите информацию вне досягаемости. Второй – дайте им неверную информацию.

К счастью, большинство камарильцев не знают о шабашитах достаточно, чтобы действительно устраивать крупномасштабные кампании по разведке против нас. Они отправят к нам неонатов, анархов или кого ещё, а эти желторотики искренне считают, что говорят вещи, которые мы хотим услышать, и мы, разумеется, вынюхиваем их за минуты. Верно? Пожалуйста, скажите, что да.

Однако никогда нельзя принимать невежественность врага как должное. Действуйте, основываясь на предположении, что шпионы либо уже на месте, либо в пути. Точно так же, как лучший способ сделать компьютерную систему невзламываемой – не присоединять ему ни к чему ещё, лучший способ безопасности информации – просто не *говорить* её людям. Трое могут хранить секрет, когда двое из них мертвы. Если во время этой осады я поставлю вас над вашими товарищами-шабашитами, я буду ожидать, что вы будете сообщать им только строго необходимую информацию. Мне плевать, если они – ваш сиамский близнец. Вы не говорите им ничего, что им не нужно для работы.

Также поймите, что я буду применять тот же принцип ко всем вам. Пожалуйста, не принимайте это на свой счёт. Это не значит, что я не доверяю вам, планирую отправить вас на гибель или что-то в этом роде. Это просто значит, что я обеспечиваю безопасность, и в конце вы меня об этом

поблагодарите. Опять же, обратитесь к Сунь-Цзы. Генерал «должен быть способен ввести своих офицеров и подчинённых в заблуждение фальшивыми отчётами и выступлениями, таким образом держа их в полном неведении».

Верно. Это значит именно то, что я говорю. Большую часть времени я буду говорить вам то, во что вы должны будете верить потому, что это правда. Однако иногда я буду говорить вам вещи, в которые хочу, чтобы поверил враг, потому что это неправда. Или, возможно, мне придётся заставить некоторых из вас произвести обманный манёвр, и вы не обязательно будете знать об этом до момента, когда он уже случится. Позвольте предложить вам обдумать две мысли, которые вы можете найти успокаивающими. Первая: да, я военный командир, и отправлять Сосунков на смерть – это моя работа. Но я не делаю это необдуманно. В первую очередь я должна достичь цели. Во вторую – я должна потерять как можно меньше шабашитов. Вторая мысль – я могу лично гарантировать, что если все, участвующие в задании, будут делать то, что им положено, вас погибнет меньше, чем погибло за любой из двух последних попыток, и у вас наконец появится что-то, что можно будет за них показать.

Если это недостаточно хорошо для вас – мне насрать.

Как руководить армиями

Сейчас я разговариваю с местными, не так ли? Да. Вы, парни, те, кто получает прямую выгоду от захвата этого города. Но в следующие несколько недель вас объединят с множеством разных ребят. Там будут кочевники, я пока не уверена, сколько их будет, и кто решит остаться и насладиться трофеями или нет. Пара беженцев из Нью-Йорка ищут новый дом. Стая из Чарльстона выбралась сюда, чтобы сделать себе имя элитной и крутой бригады... простите, ребятки, ваш епископ уже сказал, что они приедут. А ещё прибывает стая из Нэшвилля, которая, возможно, ожидает, что вы вернёте им услугу, когда придёт их черёд. Но это то, что делает Шабаш. Мы вмешиваемся, чтобы помочь нашим товарищам по секте во время осад. Очень космополитично.

Моя работа заключается в том, чтобы соединить вас всех, парни, во что-то, имеющее шанс на успех. Естественно, я не буду заключать с вами такие же соглашения, как с этими другими стаями. Мотивы разные, нужды разные, способности разные. Мне также приходится быть любезной с епископом. Она сейчас среди других официальных лиц, хлопает других по спине и обменивается услугами, и надрывает задницу, чтобы убедиться в том, что союзные силы придут именно поддержать нас в том, что мы пытаемся сделать. Если вы гадаете, почему она в последнее время не перезванивает – вот причина. Это не значит, что ей стало похрен – она просто ужасно занята. Я ваш проводник. Если вам нужно что-то донести до неё, дайте мне знать. Наша с ней встреча уже внесена в её расписание.

Кроме того, я собираюсь быть с вами в поле. Поэтому вы можете доверять мне. Я не собираюсь отправить вас на задание и усесться в сторонке с попкорном, пока вас нагибают. Вы могли бы встретить такой подход со стороны других так называемых консультантов. Знайте, что это не тот случай. Рука не просит своих товарищей-Шабашитов ни о чём, что не готова сделать сама. Когда один из нас приходит консультировать вас по военным действиям, мы контролируем всё действо от начала до конца, так что мы в ответе за

результаты. Если мы составляем план, то остаёмся, чтобы привести его в исполнение.

Моё присутствие может сказать вам и ещё об одном: это серьёзная кампания. Рука не принимает заказы от политиков ради подхалимажа. Она не тратит своё время.

Тематические исследования: Боевые части

Тематическое исследование #1: Помни о крови, Сан Франциско, 1889

Из интервью с «Чаном», Брухой-доминионом и устранителем:

Это правда. Калифорния всегда была страной мятежников. Я сам пришёл в Шабаш вместе с Движением Анархов. Но всё изменилось практически полностью. Когда я был моложе, Камарилья, сумевшая обосноваться в Сиэттле, сильно давила на Вест-Кост. Наше счастье, что Серафим Корвус пришёл помочь нам отразить атаки котерий, пытавшихся прорваться в Баху. Как только эта цель была достигнута, он оказал мне высшую честь, попросив меня повести небольшую армию в Сан-Франциско, мой прежний дом, чтобы уничтожить их сиров.

Мы с тревогой узнали, что старшему из них было два века, что нам казалось вполне почтенным возрастом в то время, и уже было ясно, что мы не сможем противостоять его и его соотечественникам, не удостоверившись сперва в каком-нибудь своём преимуществе. В конечном счёте нам удалось заставить их голодать. Вдохновившись недавними газетными статьями из Лондоне о Джеке Потрошителе, мы устроили появление безумного убийцы, свободно шляющегося по темным улицам. Мы наблюдали за тем, как старейшина отправлялся в какой-нибудь дом свиданий, и так далее, и убеждались в том, чтобы вне зависимости от того, оставлял ли он после себя беспорядок, он бы этот беспорядок оставлял – если ты следишь за ходом моих мыслей. Мы также устраивали другие... инциденты в различных районах разных классов, в которых подозреваемого не обнаруживали, но образ действия, конечно же, был тем же.

Вскоре этот старейшина обнаружил, что полюбившиеся ему места не служили ему, что его появление, казалось, вызывало страх всюду, куда бы он ни пошёл, потому что он совпадал с описанием в газетах, и вскоре он вообще не осмеливался показывать лицо. На самом деле, я припоминаю, что один полицейский следователь уделял ему довольно много нежелательного внимания. Что же касается его компаньонов – они тоже обнаружили, что белых дьяволов в Чайнатауне приветствовали ещё более холодно, чем обычно, и что в других районах люди боялись ночью выходить на улицу из-за «Потрошителя». Нам не удалось отправить ни одного из них прямо в Торпор, но когда мы наконец отправились сражаться со старейшиной, сила его крови была невелика. Более того, всех их было удивительно легко довести до безумия – и как вы уже узнали, Каинита, находящегося в этом прискорбном состоянии, на самом деле легче уничтожить, если суметь сохранить контроль над своим разумом...

Тематическое исследование #2: Рото-Рутер зовут на помощь,

Балтимор, 1998

Из дневника Петра «Питера» Андрейкова:

Иногда я не могу поверить в то, о чём мои собратья-немёртвые даже не думают... но, возможно, так действительно всё и закончится. Возможно, все действительно забывают о таких вещах чертовски быстро после Становления. Всё, что я могу сказать – это то, что я буду делать всё возможное, чтобы не забыть. Не тогда, когда это может так быстро убить тебя.

Итак, мы в самой гуще событий Ист-Коста, гадаем, как вывести из строя Балтиморскую часовню Тремеров. А всё, что у нас есть – это бедный Ассамит, предположительно, мальчик на побегушках у того другого Ассамита, какой-то важной шишки по Тремерским вопросам – но вдруг этот эксперт без предупреждения исчезает за неделю до того, как весь этот хренов план должен быть приведён в исполнение. Так что первым делом этот бедный придурок, придя к нам, должен извиниться за своего босса и за то, что он – не то, что мы заказывали. И он в основном объясняет нам все причины, по которым мы не можем напасть на капеллу сейчас со всем тем мизером, что у нас остался. Он говорит обо всех этих защитных чарах, о том, как они должны работать, и как тяжело через них пробиться.

Ну так, спрашиваю я его, если бы можно было посильнее грохнуть по дому, например, повредить часть его внешнего каркаса, тогда было бы не так тяжело вломиться внутрь? И он говорит – да, но проблема в том, что часть тех чар мешает повредить здание. Ты пытаешься въехать в него машиной, а она сворачивает, пули вроде как не задевают ничего важного, и тому подобное дерьмо.

Хорошо, говорю я, а что, если бы сделать это изнутри? Он говорит – было бы клёво, но сначала нужно попасть внутрь. Именно тогда я разработал свой маленький план.

Так что мы начинаем портить их водопровод с лёгкого входного потока, так сказать, и наблюдаем, чтобы посмотреть, что они будут с этим делать. Я имею в виду – либо в доме у них есть слуга, который чинит такие вещи, в случае чего мы шлём нахрен эту идею и пробуем что-то ещё, не причиняя вреда; или же слуги нет, в случае чего они делают то, что делает любой – вызывают водопроводчика. Ну конечно же, они вызывают водопроводчика, водопроводчик приходит, смотрит, говорит, что вроде как всё снова работает (потому что так и есть) и вручает им счёт. Или я предполагаю, что он так делает. Но в любом случае, кот Гангрела замечает грузовичок водопроводчика заезжает и выезжает из отдела. И это именно то, что мы надеялись увидеть.

Затем мы начинаем устраивать беспорядок снова. Разумеется, они звонят в ту же компанию и ругают их последними словами, так что та же компания приезжает снова, только на этот раз парень в форме был любезно завербован нами. И вот он попадает в капеллу, днём, лезет прямо в центр их водопроводной системы, а они, вероятно, даже не задумываются о том, чтобы проверить его, потому что все планируемые проверки они уже провели в первый раз. Так что ему совсем нетрудно осторожно устроить там «неисправность проводки», которая находится прямо возле внешней стены... Говорю тебе, не было лучшего способа начать Балтиморскую кампанию.

Заказные убийства

Всё верно. Вы не Эбеновый Лис, и вам это известно. Вы не можете пройти по полу, вплотную выложенному взведёнными мышеловками, и не заставить захлопнуться ни одну. Вы не можете сходить с ума одновременно по катанам и Узи[13]. Вы не можете перепрыгнуть трёхэтажное здание за один прыжок. Значит ли это, что вы не можете убить старейшину? Нет. Я, в любом случае, не дам этому остановить себя. А вы зачем должны?

Как знает ЦРУ, главное в планировании любого убийства – это надёжность. То есть, мы должны быть способны положиться на то, что цель будет мертва, когда вы закончите. Вы получаете лишь один шанс застать врасплох большую часть камарильцев. А как вам известно, гораздо сложнее убедиться в Окончательной Смерти Каинитов, чем смертных. Кол, например, невероятно трудно нацелить на движущуюся цель. Обезглавливание устроить тоже сложно, хотя и далеко не настолько. Даже огонь – если они смогут избегать его источника достаточно долго, то смогут себя потушить. Так что одна из лучших вещей, которую можно сделать с вампирами, особенно старейшинами – это поместить их куда-то, где они не могут двигаться.

Тематические исследования: Заказное убийство

Тематическое исследование #1: Шах и мат Маскараду, Сент-Луис, 1927

Из интервью с «Джафаром», шакаром-Ассамитом:

Мой Сир всегда говорил, что он первый придумал эту идею, но я сомневаюсь, что это действительно так. Он мог быть первым, кто сделал это с автоматами. В общем, значит, был один примоген, которого ему надо было устранить, а проблема была в том, что убежище этого мужика было очень сильно защищено. Кроме того, над этим контрактом мой Сир работал в одиночку, и не было *камута*, который бы поддержал его. В общем, одной ночью он сидел в своей комнате в Y и читал газету, и смотрите-ка – имя его жертвы было напечатано прямо там, на странице «Общество». Оказалось, что этот вампир был одним из этих успешных Камарильских держателей стад, которому пришлось перейти ко всем «функциям» и распихивать локтями элиту, ну, знаешь, просто чтобы держать руку на пульсе.

Итак, первым делом мой Сир отправился в Спрингфилд и ограбил пару очень богатых домов, чтобы профинансировать всю операцию. Затем он вернулся в Сент-Луис, подобрал горстку нищих, нарядил их в костюмы, купил им автоматы и билеты из города, передал им чемодан с наличкой и отправил в ресторан. Они просто вошли и расстреляли этого примогена прямо в центре торжественного банкета, или чем там это было. И что мог поделать Сосунок? У них там Маскарад. Ему пришлось притвориться мёртвым. Ему пришлось дать уложить себя на носилки, натянуть на себя простынь и доставить в отделение скорой, и именно там его поджидал мой

[13] Узи (Uzi) – пистолет-пулемёт израильского производства.

Сир, чтобы обездвижить его колом – прямо сквозь простыню. Короче, это выглядело точно как бандитские разборки. Конечно, вампы знали, что случилось, но опять же, что они могли сделать? Им тоже приходится соблюдать Маскарад. Всё, что они могли сделать – это подчистить всё и придумать какую-нибудь историю, чтобы объяснить, куда делось тело.
Ну и, знаете, этот примоген всегда казался людям немного загадочным, ведь он был немёртвым и всё такое, так что было не очень трудно убедить копов и журналистов, что у мужика были связи, и просто что-то пошло не так, когда кто-то на него разозлился. Так что это сработало. Помните, если решение работает, ему не обязательно быть изящным.

Тематическое исследование 2: Манекены для краш-тестов, Женева, 1985

Из интервью со Скрытой Зылетой, шакаром-Гангрел:

Кардиналу стало мучительно ясно, что мы должны выкинуть Тремеров из общей картины, особенно ту самую сучку. Она была умной, опытной чародейской, которой было около трёхсот лет (Да! возраст Секретарей в высокой часовне в Вене исчисляется столетиями). Но самым худшим было то, что в отличие от многих представителей своего клана, у неё был талант заставлять других Сородичей доверять ей. По стратегическим соображениям кардинал хотел, чтобы её устранение полностью выглядело как несчастный случай – чтобы, по меньшей мере, рассеять подозрения местных Сородичей, если не самих чародеев, которые печально известны своей паранойей по любому поводу.

Ладно. Несчастный случай, который убьёт Каинита, организовать трудно. Но мы знали, что она 25 числа каждого месяца приезжает обратно в Цюрих, чтобы отчитаться в своих успехах; мы знали время, в которое она обычно уезжала, и мы знали, что рейтинг безопасности её машины был низок... печально низок, если учесть, сколько она за неё заплатила.

Итак. Ингредиенты довольно просты: тачки с откидным верхом и её молодой владелец под наркотой, сидящий на месте водителя; бензин; четыре пожарных костюма. Всё остальное зависело бы от времени. Мы привлекли к работе двух местных шабашитов. Один должен был сказать нам, когда она уедет, а другой – когда минует определённую точку на середине пути. Что до меня – я сидел на гребне скалы и смотрел оттуда, чтобы убедиться, что она приедет в назначенное время, и чтобы предупредить моих компаньонов о любых невинных, которые бы тоже ехали по дороге. Нам повезло. За те пять минут, что мы проворачивали это дело, не проехал никто. Было очень поздно, что соответствовало нашим планам. Мы поймали её настолько близко к Цюриху, насколько осмелились, учитывая, что мы знали, что чем дольше мы будем ждать, тем меньше машин будет на дорогах.

Наш Изверг удлинил свои руки достаточно для того, чтобы можно было вести машину с заднего сиденья. Вот почему нам надо было четыре костюма, а не только три; мы должны были разорвать один, чтобы убедиться, что наш Изверг будет полностью защищён. Я бы сказал, что они мчались на скорости около 130 км/ч, когда врезались – в лоб, но чуть поближе к стороне водителя, как и надо было – в результате чего ведьма

оказалась в славной маленькой клетке из смятого металла. Вся сила в мире вам не поможет, если ваши руки прижаты и нет никакого рычага, и увы – такое положение мешает осуществлению большинства заклинаний. Наш Тзимицу выбрался без проблем, как мы и надеялись, хотя нам пришлось отрезать большую часть его руки, давившей на педаль газа. И благодаря нашим манипуляциям с капотом открытого автомобиля всё прекрасно загорелось, и в конце нам даже не пришлось использовать бензин.

Я не представляю, что подумали смертные, когда в одной из машин нашли остатки одежды на сиденье водителя, а тела не было. Но с другой стороны, это действительно не наша проблема. Мы устраивали представление для вампиров, а не для коров.

Тематическое исследование #3: Помни о крови II, Афины, 2001

Из интервью с Кожевником Чёрным Конём, шакаром-Вентру:

Не имело значения, это был он, она или оно – но ему надо было уметь танцевать. Таково было требование. Мне понадобилось некоторое время, чтобы определить это. Его меню было довольно разнообразным, не считая этого факта. Дети-беспризорники давно научились избегать его, но они были рады рассказать мне, где его можно найти, как только я дал понять, что я не друг.

Я наблюдал, чтобы увидеть, с кем он говорил в узериях[14] и кафе, какие сомнительные клубы посещал. Он не видел меня. Я не дал ему увидеть ничего. Я каждый вечер выглядел иначе. Позже ночью я приходил в те же клубы, в которых был он, и цеплял любую шлюху, выглядевшую самой бледной – разумеется, не для того, чтоб пить, а просто чтобы пообжиматься,

[14] Узерии – вид национальных греческих заведений вроде кафе или ресторана.

как смертные. На самом деле всё время, пока я был там, я питался иностранными гостями, просто чтобы избегать внимания.

Он никогда не забирал свою добычу к себе в убежище, но иногда он забирал тех, кто особенно угодил ему, в определённую гостиницу, где персонал его знал. Я мягко шагал по залу, слушая звук его голоса. Казалось, что радио играло всегда. Потом я однажды услышал звук звенящих сагатов[15], и внезапно понял, что я всё это время не замечал. И я мог это подтвердить. Итак, танцоры. Теперь мне надо было подождать большого музыкального фестиваля, проходившего тем летом. Шведский стол. Он бы не упустил возможность до отвала насытиться той свежей молодой кровью, попавшей на фестиваль. Он был бы гораздо менее осторожен.

Вы знаете Вентру. Мы все любим продумывать наперёд. В последующие месяцы он забронировал себе комнату на выходные фестиваля, так что у меня было достаточно времени, чтобы выяснить, что это была за комната, взломать замок и ждать, когда он приведёт своих троих, да, троих жертв на этот вечер. Я тихо стоял в углу шкафа, никем не замеченный. Ни у одного из них не было верхней одежды, которую надо было бы повесить, или багажа, чтобы убрать.

Я подождал, пока он насытится третьим. Не раздалось ни звука, когда я подошёл со спины, ни звука, когда одна из тех девчонок проснулась и попыталась закричать, ни звука, когда я схватил её за голову и свернул ей шею. Я всадил в него кол ещё до того, как он вообще понял, что что-то происходит. Что теперь? О нет, он был слишком стар. Если бы я убил его *прежде*, он бы превратился в прах до того, как я снял бы его кожу, не говоря об извлечении головного мозга, используемого для дубления. Я не люблю торопиться, когда работаю…

Я там был не для того, чтобы изводить Бруха, но решил, что можно это сделать, раз уж я был в том районе. У моей жертвы была непримиримая соперница, так что за несколько ночей до убийства я обратился к ней с историей, что *он* нанял меня, чтобы убить *её*, и намекнул, что за скромное увеличение моего гонорара я буду рад вместо этого убить его. Не могу представить, чтобы у них долгое время заняло выяснение того факта, что её банковский счёт уменьшился на значительную сумму так незадолго до смерти старого Вентру.

(Рассказчикам и игрокам, желающим больше узнать о различных методах убийства, обмана, обкрадывания, компрометации и других способах позлить своих врагов-вампиров, вполне можно посоветовать книгу «**Полуночная осада**» (**Midnight Siege**), в которой приведено вдумчивое и детальное описание этой темы).

В сравнении с иммобилизацией будет так же хорошо поймать объект в ситуации, когда он очень расслаблен и уязвим. Для такой цели традиционно используются сосуды под воздействием наркотиков… и если вы знаете, какой вид сосудов предпочитает ваш объект, устроить это несложно. Но вам надо действовать быстро. Большинство наркотиков не остаются в нашем организме

[15] Сагаты – музыкальный инструмент, тарелочки, используемые в танце живота.

длительное время, и некоторые довольно легко почувствовать в крови. Но опять же, некоторые – нет.

Вы будете думать о других вариантах. Помните, что я сказала о сохранении своих сил. Может быть, есть кто-то ещё, кто хочет убить ваш объект так же сильно, как вы. Вместо того чтобы заново изобретать колесо, почему не подтолкнуть их чуток? Подсуньте им какую-нибудь необходимую информацию или подстройте заманчивую возможность. Сделайте так, чтобы казалось, что объект сделал что-то действительно низкое, просто для того, чтобы разозлить их ещё сильнее. В этом методе хорошо то, что в отличие от непосредственного убийства, даже если это не сработает, объект не подумает на вас – конечно, если вы достаточно хорошо замели следы. Если в конце вы сами убьёте объект, после окончания работы будет неплохо, по крайней мере, возложить вину за это на одного из его врагов. В результате не только ваша жертва умрёт, но и они там все передерутся. Возможно, некоторые из них умрут без дальнейшей помощи с вашей стороны. Вот что мы называем счастливым концом.

Шабашевские Борджиа

Хотя Рука не слишком любит афишировать этот факт, у неё есть доступ к ядам, которые могут влиять на Каинитов. Каридад де Флорес из Мехико – один из последних инноваторов Руки в этой области. Хотя сложно ввести эти яды так, чтобы они навредили цели, и только ей (особенно учитывая то, что большинство ядов должны быть контактными; Каиниты поглощают лишь кровь, и большинство ядов, способных навредить Каиниту, убьют сосуд), их исключительная неизвестность делает их полезной в тех случаях, когда Рука должна убить врага, слишком осторожного, чтобы его можно было подловить другими методами.

Шакары довольно часто сваливают вину за совершённые ими убийства на кого-то другого; хотя если потенциальных виновников нет, они часто устраивают «несчастный случай» или загадочное исчезновение. Чтобы сохранять свою зловещую репутацию, Руке достаточно случайных убийств, приписываемых ей. Так же сильно, как Шабаш любит веселиться, вселяя ужас в сердца старейшин, и так же, как эти старейшины любят запугивать своих детей, принуждая их к подчинению рассказами об ужасных ночных монстрах из *manus nigrum*, так же и Рука предпочитает, чтобы её враги страдали от самоуверенности, чем наоборот. Ложное чувство защищённости лучше служит её целям. Как Рука неоднократно повторяет своим новобранцам: если они хотели славы, им следовало стать темплярами.

Похищения

Зачем похищать вражеского вампира? Всё, что нас интересует – это его уничтожение, не так ли? И, кроме того, когда кого-то похищаешь, тебе приходится кормить его – настоящий геморрой в случае с Вентру – а ещё терпеть его и думать, где будешь его держать. Зачем заморачиваться?

Вот вам одно слово: наживка. Есть и ещё пара: рычаг воздействия. Просто попытайтесь представить, как бы вы чувствовали себя, если бы кто-то пленил вашего товарища по стае. Вообще, некоторые из этих ребят так сильно связаны узами крови, что это заставляет Братание казаться чуть ли не рукопожатием, ясно? Вам просто нужно узнать, кто кому принадлежит. К сожалению, теперь обычно дети привязаны к сирам, а не наоборот, но некоторым из этих сиров даже не нужна связь, чтобы взбеситься, когда исчезает их потомок. Дети – это вложение. Большое вложение, и они хотят быть теми, кто распорядится детьми в нужный момент. Можно держать пари, что они пойдут к принцу и будут орать во всю глотку. Если он должен им какие-нибудь услуги, ему придётся прыгать. И в любом случае, разве он не должен был защищать лояльных «Сородичей» в своём домене? Правда, я не говорю, что вы часто сможете таким образом заставлять вампиров рисковать своей нежизнью лишь затем, чтобы спасти вашу жертву. Но это чудесный способ разогреть их перед настоящей атакой.

Под полным напряжением

Хотя чернoруковцы даже более фанатичны, чем шабашиты, когда дело доходит до уничтожения врагов Каина, они всё-таки считают, что некоторые вампиры Камарильи (и независимых кланов) стоят гораздо больше «живыми», чем мёртвыми. Многие жители Слоновой Кости страстно охотятся за ноддистским знанием, несмотря на осуждение Внутреннего Круга. Некоторые даже являются приверженцами культов Геенны, а некоторые даже соглашаются с Чёрной Рукой в том, что Допотопные должны быть уничтожены. Чернoруковцы тайно вступают в переговоры с такими Ноддистами вне зависимости от секты; на самом деле Рука даже придерживается политики невмешательства в отношении многих из этих Каинитов и откажется от любого контракта, направленного против них. В конце концов, мало смысла в том, чтобы убивать тех, чья работа способствует собственным целям Руки. Однако, Ноддисты, не соответствующие критериям Руки, не пользуются подобными привилегиями. Когда Каиниты из Руки хотят получить информацию от таких ребят, они получают её любыми необходимыми методами, включая похищение и пытки. Так что шакарам нужно научиться так же хорошо похищать врагов, как и убивать их.

Особые отделения

Из дневника Петра «Питера» Андрейкова:

Конечно, вся грёбаная Рука – это одна большая Специальная Операция. Для остальных шабашитов Джихад – это хобби, а для нас – полноценная работа. Мы специалисты. Но что я начал понимать, так это то, что даже в нашей компании существуют эскпертные корпусы по тем или иным вопросам – специалисты среди специалистов. Многие из этих ребят много путешествуют, и у меня пока не было шанса встретиться более чем с парой из них лично, так что я пока не смог толком разобраться в этом. И всё же вы часто слышите упоминания о них.

Камарилья

Ребята, которых мы отправляем обучать Боевые Части и всё такое, узнают о Камарилье больше, чем большинство, но похоже, что есть люди, которые реально знают её, словно они перебежчики или что ещё. Или, может быть, они просто выполнили кучу миссий под прикрытием. Они нечасто выставляют это на всеобщее обозрение – сюрприз, сюрприз. Все понимают, что мы убиваем камарильцев, так что нам приходится собирать о них информацию, но если мы кажемся слишком осведомлёнными, это начинает плохо попахивать. Но когда речь заходит о том, чтобы, скажем, достать Вителя в Вашингтоне и узнать список врагов старого Сосунка, а также его дружков за последние двести лет, ты зовёшь этих парней.

Тремеры

Ага. Без шуток. Но из того, что я уже узнал о Тремерах, мне не трудно поверить, что есть черноруковцы, прославившиеся только тем, что могут вырубить их фокусы-покусы. Большинство Каинитов просто тупо не понимают магию крови – она не работает, как остальные наши дары. Когда-то у нас были отступники Тремеров, но там, очевидно, случилась какая-то жуткая магическая хрень, и я не знаю, был ли хоть один из них когда-нибудь чернорукоцем. Мои соклановцы, колдуны – ну, большинство из них, разумеется, ненавидят гниющие кишки Тремеров; проблема в том, что они ненавидят их так сильно, что даже не могут смотреть на них, не говоря уж о том, чтобы изучать их хоть в какой-то степени.

Кроме того, есть Ассамиты шабаша, которые, думаю, что-то знают о магии, потому что у них она была в ночи Аладдина или когда там. Похоже, что мы тоже потеряли большое количество Ассамитов, но из тех, что остались, большинство – черноруковцы. А до совсем недавнего времени у Руки были их десятки. Я думаю, что именно они действительно прикладывают какие-то усилия, чтобы разобрать на составляющие системы чародеев, что бы объяснило, почему два или три «эксперта по Тремерам», о которых я слышал, все – Ассамиты.

Ноддизм

Ну, конечно, предполагается, что мы все будем немного Ноддистами, но разница между рядовым агентом-черноруковцем и экспертом-Ноддистом примерно такая же, как между учеником воскресной школы и археологом Гарварда, который последние двадцать лет провёл в Палестине на раскопках. Назначение на этот вид работы – одна из самых высоких наград, один из самых искренних жестов доверия, который только может получить оперативник. В конце концов, Геенна – это то, для чего мы нужны. Серьёзная ошибка в этой области может изменить судьбу мира.

К сожалению, тебе приходится в большей или меньшей степени быть Индиана Джонсом: ну, знаешь, говорить на двадцати языках и суметь определить, где находится запретный храм, из двух строчек в газете «National Geographics» 1917 года, а затем суметь пробиться в храм и из него, не имея при себе ничего, кроме кнута и усмешки, и при этом твоя вера в Руку должна

быть превыше всего. На самом деле, я преувеличиваю, но действительно значимые фигуры в данной области действительно похожи на это описание. Правда, есть другая, гораздо менее престижная группа Ноддистов, действительно преуспевших в исследовании конца света, но не настолько крутые. Так что их запихали в библиотеку, чтобы они провели остаток своей нежизни, каталогизируя и анализируя всё, что притаскивают Джонсы; другими словами, они десятилетиями занимаются собачьей работой без какой-либо признательности. Но кто знает – всегда может оказаться, что какая-то случайная фраза в каком-нибудь дневнике принца в конце концов окажется ключом ко всему Джихаду. Это всё могло бы привести к какому-нибудь робкому неонату с карманным протектором и фетишем Лавкрафта на ночь. Теперь *это* – пугающая мысль даже для оперативника Чёрной Руки...

ГЛАВА 4: МЫ — ЛЕГИОН

Ana, Nizzam al-Latif, mayyet. Elhamdulilallah.
(Я, Низзам аль-Латиф, мёртв. Хвала Господу.)
– из его Клятвы Инициации, 1536

Главное место занимают два основных подхода к игре в Избранников Каина, а третий, более креативный подход, ждёт своего часа. Первый общий подход включает создание новых персонажей с намерением проведения хроники, ориентированной исключительно на Чёрную Руку. В этом случае игроки должны создать предварительно существующих персонажей, которые присоединятся к Чёрной Руке во время своих предыгровых сессий. Такие персонажи уже побыли Каинитами какое-то время, доказали, что они Настоящие Шабашиты, набрав кучу опыта в боевых действиях, осадах и других аспектах нежизни среди Меча Каина. Для таких персонажей первые сессии игры будут осознанием наличия скрытого мира внутри их собственного. Они придут в подсекту во всех отношениях аутсайдерами, что заставит их взглянуть на весь их опыт с новой точки зрения.

Разумеется, окончательное решение насчёт уровня игры и её расписания остаётся на усмотрение Рассказчика. Он может захотеть, чтобы персонажи начали анциллами, состоявшимися членами Чёрной Руки, у которых есть годы нежизни за спиной. Это прекрасно. Однако ответственность за подробную проработку характера персонажей может и должна лежать по обе стороны стола, особенно если персонажи не являются неонатами. Рассказчик должен убедиться, что во время создания персонажа уделил время каждому игроку, чтобы убедиться, что и он, и игрок хорошо представляют, на что была похожа смертная жизнь персонажа. Вдобавок, оба должны понимать обстоятельства Становления персонажа и его ранние годы в Шабаше, прежде чем он привлёк внимание Чёрной Руки. Точно так же, как на разработку биографии и предыстории любого анцилла или более старшего вампира требуется больше времени, следует вложить больше времени и усилий – возможно, эквивалентно целой игровой сессии – в создание предыстории и прошлого для подобного персонажа.

Сохранение памяти

Нужно кое-что сказать о воспоминаниях. Вот что на самом деле отражает предыгровая сессия и предыстория персонажа: воспоминания о его смертной жизни, семье, профессии. Те самые два выезда во Вьетнам и шесть месяцев на реабилитации, неудавшийся брак, босс, который создал – или разрушил – его будущее в компании, или отец, который всегда считал, что всё, что персонаж делал, было недостаточно хорошо. Кроме того, это воспоминания о его Становлении: первая встреча с будущим Сиром, ужасающая ночь, когда его жизнь кончилась, ночь, когда он думал, что ничто не может быть хуже – и обнаружил, что ошибка. Это Ритуалы Создания (если он был Становлён шабашитами), первая боевая вылазка, первый раз, когда он убил от голода или в ярости, ночь, когда его признали Настоящим

Шабашитом. Это члены стаи, вместе с которыми он участвовал в заданиях, проливал кровь – как те, кто умер, так и те, кто выжил.

Воспоминания порождает опыт, а не несколько предложений на листе биографии. Помогите своим игрокам создать воспоминания для их персонажей. Придумайте отдельные сцены в прошлом персонажей и отыграйте вживую несколько ключевых сцен. Отыграйте прошлый диалог с их сирами или первым дуктусом, под началом которого они служили, или с тем высокомерным ублюдком-Ласомбра в стае Кровавых Грехов, который всегда считал, что персонажи – идиоты, и говорил им это при любой возможности. Что, возможно, более важно, помогите им вызвать в памяти первое интервью с вербовщиком Чёрной Руки. Помогите игроку придумать два или три значительных достижения из карьеры его персонажа в Шабаше, инциденты, которые могли привлечь внимание Руки. Что же он такого особенного сделал? Будьте точны, чем больше деталей – тем лучше. Чем лучше игрок запомнит эти инциденты и отношения из прошлого своего персонажа, тем лучше он сможет вжиться в его роль, и тем более живым – или неживым – станет этот персонаж.

Второй вариант из двух подходов, возможно, более стоящий. В этом случае Рассказчик может посчитать, что будет так же весело взять персонажей-шабашитов, которых игроки уже развивают, и заставить их (если они подпадают под критерии Руки) присоединиться к Чёрной Руке в качестве одной из «наград» за выдающееся достижение, а также за хороший отыгрыш игроками. Присоединение к Руке – это редкая возможность для любого шабашита. Рассказчик должен сделать этот опыт значимым для игроков, уделив этому вопросу внимание. Кто их завербовал? На что был похож их учебный лагерь и инициация? Кто был инструктором? Наставником? Какие новые навыки или способности они в себе развили? Кто ещё был в их котерии в то время, и как они ладили?

Третий, и, возможно, самый дерзкий вариант – это начать игру, которая посвящена исключительно Чёрной Руке. Учитывая, что подсекта не всегда выбирает своих членов из числа шабашитов, это оправданный способ провести хронику по Чёрной Руке, сфокусировавшись на тайном меньшинстве – тех персонажах, которые попали в Руку не из Шабаша. С этим видом хроник нужно обращаться с осторожностью, но они часто могут обеспечить захватывающий игровой опыт. Стаи таких чернорукавцев скорее будут являться колоннами, чем камутами, а нежизнь их представителей обычно осложняется двойной нагрузкой, возможно, из-за их глубокой вовлеченности в деятельность других сект. Скорее всего, миссии этих колонн будут фокусироваться почти исключительно на долге по отношению к лидерам Руки, и не повлекут за собой привычной социальной динамики других хроник Шабаша. Однако это может и часто будет создавать более напряжённое настроение для игроков, когда их колонна будет взаимодействовать со всё более и более глубокими уровнями секретности и бюрократии по мере увеличения её статуса и вовлечения.

Вне зависимости от того, создают ли игроки персонажей, уже являющихся членами Чёрной Руки, или их нынешние персонажи принимают приглашение

от Чёрной Руки на вступление в их ряды, мы рекомендуем начать хронику по Чёрной Руке с персонажей-мустаджибов – новобранцев на своей первой миссии. Под строгим взглядом серьёзного доминиона они должны заработать уважение своими действиями и преданностью долгу, и продемонстрировать свою смелость под огнём. Для игроков статус, который персонажи получат в самой игре, будет значить гораздо больше, чем точки на листе персонажа, и он гораздо лучше внедрит этих персонажей в образ мышления, философию и дисциплину подсекты. Чёрная Рука – это элитная организация, она принимает в свои ряды только лучших. Заслужить эту честь по ходу игры будет гораздо важнее и для игрока, и для персонажа, чем просто потратить на это свободные очки во время создания персонажа.

Вступление в ряды

Вне зависимости от того, как именно персонаж в конечном счёте присоединится к Чёрной Руке, и персонажу, и игроку надо будет поразмыслить над несколькими вещами. Хотя создание персонажа для Чёрной Руки по большей части не отличается от любого другого (не считая, конечно, факторов определённого возраста и опыта), Черты заслуживают повторного обдумывания с точки зрения подсекты. Вампир, который смог пройти отбор и стать одним из Избранников Каина, вскоре обнаружит, что его приоритеты меняются, попросту из-за свойств нового набора требований, навязанных его нежизни обязанностями в подсекте.

Атрибуты

Хотя покажется очевидным, что Физические Атрибуты будут цениться среди потенциальных чернорубовцев больше всего, это не всегда так. Как любой успешной полувоенной организации, Чёрной Руке требуются новички из всех сфер нежизни, обладающие широким разнообразием возможностей и внутренних предрасположенностей. Если бы подсекта состояла только из самых крупных, быстрых и выносливых Каинитов, она бы пострадала в других жизненно важных областях и не была бы столь всесторонне развитой (и пугающей) организацией, какой она является на сегодняшнюю ночь. С этой целью вербовщиков учат искать тех, чьи природные качества лучше служат задачам, в которых они выделяются. В подсекте часто можно услышать фразу «используй свои сильные стороны» и другие афоризма, и немногие воины будут жалеть мелкого, но волевого товарища, который знает свою роль и стремится исполнить её как можно лучше. Так что репутация Руки как организации, принимающей в свои ряды лучших из лучших, честно заслужена; подсекта попросту делает это во всех направлениях – для всех, кого она удостоит чести быть Избранником.

Способности

Как и в случае с Атрибутами, ошибочно предполагать, что в такой секте, как Чёрная Рука, преобладают лишь Способности того или иного типа. Хотя верно то, что многие рекруты избраны из-за своих исключительных Талантов

и Навыков, знание – это сила, и те, кто знают что-то, в равной степени ценные кандидаты. Тем не менее, большинство черноруковцев проявляют определённые Способности, учитывая основную функцию подсекты. Такие Способности включают Бдительность, Уклонение, Огнестрельное Оружие, Расследование, Лингвистику, Оккультизм, Безопасность, Скрытность, Знание Улиц и Хитрость. Вторичные Способности тоже довольно популярны, но они не такое уж обычное явление, как можно подумать. Скорее, Рука выбирает немногих избранных, проявляющих более незаметные способности, и подталкивает их совершенствовать оные. Что же касается остальных – Рука согласна позволить каждому индивиду свободу стремиться к своей специализации, как и положено в том, что касается его сильных сторон. Исключения из этого правила случаются в делах политики в масштабах всей секты, такой как внушение определённой информации или изучение ключевых кодов. Учитывая эти направления, определённые Вторичные Навыки и Знания, такие как Искусство Памяти и Знание Камарильи, тоже очень широко распространены. Редко можно встретить известного черноруковца, у которого не будет ни одной из этих Черт.

Дисциплины

Учитывая, что в Руке больше всего Отступников Ассамитов и Гангрелов, самые распространённые Дисциплины в Руке – это Анимализм, Стремительность, Стойкость, Затемнение, Квиетус и Протеан. Однако, сам этот факт делает ещё более необходимым присутствие других, более эзотерических сил. За этими шестью следуют универсальные Дисциплины небоевого характера, такие как Прорицание, Доминирование и Присутствие (более-менее в таком порядке), которые ценятся за широкие возможности для использования, что делает их самыми востребованными внеклановыми способностями в подсекте. И наконец, в Руке высоко ценят – практически почитают – магов крови всех мастей. Тем, кто не пожалеет собственного времени и начнёт изучать практику Альджазури (см. стр. 77 в оригинале), подталкивая своих склонных к колдовству коллег практиковать её, получат ещё больше уважения от рядовых, признающих, что усилия таких Каинитов добиваются больших успехов в усилении подсекты в целом.

Отсчёт убийств

Чёрная Рука не хватает первого встречного старого вампира на улице, предлагая ему членство в организации, представляющей из себя самую элитную фракцию вампиров-воинов, тактиков и военных специалистов мира. Нет, у подсекты есть множество стандартов, которые она применяет при поиске потенциальных кандидатов на вступление. Хотя в терминах истории эти стандарты описательные, Рассказчики, желающие, чтобы такие стандарты были согласованны по значению, могут нарушить этот принцип. Однако учитывая широкое разнообразие наборов навыков, которые ищет Чёрная Рука, мы не предлагаем исчислять их ценность в числах. Если Рассказчик

чувствует, что тот или иной персонаж по какой-то причине привлёк внимание Чёрной Руки, будь это его пять точек в Лингвистике или 4 точки как в Рукопашном Бою, так и в Уклонении, тогда он в любом случае может действовать.

После того, как новички получат в подсекте временный статус, они все должны пройти период интенсивных физических и ментальных тренировок. Это испытание огнём (которое большинство *мустаджибов* называет просто «учебным лагерем») отделяет зёрна от плевел, оттачивая атрибуты и навыки, которые понадобятся оставшимся, когда они станут полноправными членами этой организации. В терминах игровой механики, Рассказчики могут решить, что все новобранцы Чёрной Руки должна сначала приобрести, изучить или развить во время обучения следующие черты, прежде чем их назовут отмеченными Избранниками Каина: Лингвистика 1 (арабский или испанский, в зависимости от познаний и локации); Знание Чёрной Руки 1 (отражающее накопление своего опыта); Искусство Памяти 1 (чтобы отразить суровые умственные тренировки во время периода обучения). Кроме того, Рассказчики могут пожелать разрешить любому персонажу, пережившему этот период тренировок, количество точек, равное его уровню Интеллекта, чтобы он распределил их так, как посчитает нужным, или куда угодно ещё так, чтобы это подходило природе его личных тренировок. Обычно эти дополнительные точки уходят на такие Способности, как Знание Камарильи и Знание Шабаша.

В конце этого учебного периода персонаж также может получить 1 точку в Статусе Чёрной Руки. Решение об этом должен Рассказчик, потому что многие чернорукавцы не рассказывают о своём членстве тем, кто не состоит в подсекте. Однако если Рассказчик считает, что персонажам следует так поступить (возможно, у доминиона планы на них), тогда им следует получить статус, который отражал бы эту откровенность. Если же нет, тогда их Статус Чёрной Руки остаётся «серым» – существующим, но неактивным до момента, когда всё откроется.

Дополнения

Хотя Чёрную Руку обычно воспринимают суровой военизированной силой, она довольно сильно вовлечена в бюрократические дела и во многих случаях уделяет вопросам социальной активности гораздо больше внимания, чем многие могли бы ожидать. Такие Дополнения, как Контакты и Влияние, высоко ценятся, как и полезная Альтернативная Личность того или иного рода. С другой стороны, привязанность к различным Союзникам часто считают одновременно угрозой безопасности и костылём для любого уважаемого члена Руки, и в целом на это косятся с неодобрением. Что любопытно, большую часть чернорукавцев активно поощряют избегать

приобретения большого количества обычного Статуса Шабаша. Лидеры подсекты предпочитают, чтобы те, кто находится под их командованием, по меньшей мере делали попытки остаться в тени, и привлечение к себе внимания – даже из-за постоянного накопления заслуженных похвал – делает постоянное выполнение обязанностей для Чёрной Руки намного более сложным. Избранники Каина должны быть и способными, и тихими, чтобы без толку не лишить себя всех преимуществ.

Возможно, единственное самое важное Дополнение любого члена Руки – это его Наставник. Все новобранцы, приходящие в подсекту из Шабаша, и большая часть немногих остальных либо получают какого-нибудь наставника, либо случайно встречаются с ним. В основном это происходит благодаря тому факту, что когда большинство чернoруковцев приходят в секту, они в большей или меньшей степени лишены своей Человечности (смотрите ниже). Хотя такая бесчеловечность – это часто то, что заставляет Чёрную Руку обратить на Каинита внимание, вербовщики не желают приводить в её ряды яростных социопатов, по меньшей мере, не предоставив им надлежащих средств, которые позволят им направить свою деструктивную энергию на благо Избранников. Поэтому в подсекте существует система наставничества, в которой тот чернoруковец, который изначально поддержал вступление новичка в Руку (или его доверенное лицо) берёт на себя обязанность инструктировать потенциального новичка в том, что касается подробностей его духовности. Такой наставник изначально становится тем, кто показывает своему подмастерью, как совмещать своего Зверя и обязанности, но эти отношения со временем часто превращаются во что-то более личное и приносящее удовлетворение. Когда и наставник, и ученик с годами продвигаются в подсекте, получая опыт и повышение, каждый начинает лучше понимать и ценить связь между ними. На самом деле, даже самые независимые и могущественные из доминионов всё ещё поддерживают глубокие и смиренные отношения со своими бывшими наставниками, даже если с тех пор звёзды последних давно отсияли. Это всегда было традицией Руки.

Моральность Чёрной Руки

Система верований каждого индивида – это жизненно важный аспект общей способности его служить Мечу Каина. Большей части шабашитов трудно полностью избавиться от человечества (и Человечности) в пользу недюжинной самоотдачи, необходимой, чтобы освободиться от упомянутого человечества и оставаться свободным от него. Большинству не хватает либо желания, либо убеждённости, чтобы перейти на Путь Просветления, а многим не хватает и того, и другого. Хотя лидеры Руки считают это стандартным духовным состоянием для рядовых шабашитов, они не могут быть так же великодушны, когда дело доходит до них самих – Избранников Каина.

В силу самой природы подсекты те, на кого обращает внимание Чёрная Рука, должны быть, по меньшей мере, хладнокровными, если не явно бесчеловечными. Эксперту в самых жестоких и кровавых деяниях в жестокой и кровавой секте требуется отбросить прежнюю Человечность в сторону, если не полностью от неё отказаться. По сути, лидеров подсекты очень волнует, как перспективный новичок справляется с собственной духовностью при условии

усовершенствования своих навыков хладнокровного убийцы и фанатичной преданности делу. Неудивительно, что состояние души упомянутого Каинита часто является барометром, который используется для определения момента, в который наконец должно быть представлено приглашение. Если персонаж неоднократно демонстрировал, как далеко он зайдёт, чтобы доказать свою ценность, даже ценой собственной души, тогда он готов показать, на самом ли деле он достоин. Однако, ждать слишком долго и смотреть на то, как многообещающий в противном случае кандидат терпит крах – это не что иное, как расточительство. Потенциальным новичкам нужно дать время продемонстрировать свою готовность, но следует выдернуть их из нисходящей спирали их саморазрушения прежде, чем они исчезнут навсегда.

Загляните в книгу «**Вампир: Маскарад**», стр. 288, чтобы узнать механику перехода на Путь.

Идя по Пути

Как только персонаж докажет свою готовность, ему предоставляют наставника из числа тех, у кого уже есть клеймо. Хотя наставник – это в первую очередь обычно та же личность, которая поддержала вступление новобранца, это не всегда так. Иногда наставник начинает замечать определённую духовную склонность в своём новом ученике, и если эта склонность противоречит основным убеждениям наставника, он поищет вампира такого же ранга, следующего более совместимым принципам. Затем этот индивид становится наставником новобранца. Однако чаще всего персонаж привлекает наставника в первую очередь по какой-то причине, и он обычно может провести его по избранному духовному пути, почти или вообще не испытывая сопротивления помимо обычных сложностей, присущих процессу избавления кого-то от Человечности и принятия Пути Просветления.

Из всех духовных дорог, которыми может идти вампир, Путь Каина – безусловно, самый распространённый и мощный в Чёрной Руке. Учитывая, что секта фокусируется на Каине, как на отце всех вампиров, популярность Пути определённо понятна, если не ожидаема. После исхода из подсекты такого числа Ассамитов количество ноддистов в её рядах несколько уменьшилось, но не так уж значительно. Этот Путь всё ещё считается «излюбленным Путём» подсекты, и им следует подавляющее большинство и доминионов, и Серафимов.

Хотя в Последние Ночи Путь Катари тоже известен и популярен среди шабашитов, он не имеет такого влияния в рядах Избранников Каина. Это наименее распространённый из основных Путей, и лишь горстка представителей подсекты называют его своим, большая часть из которых – новые рекруты, перешедшие на него из-за статуса пути «наименьшего сопротивления». По большей части, подсекта считает, что потакание пороку ради собственной выгоды как бесполезно, так и бессмысленно, и ни в коем разе не терпит бездействия.

У Пути Смерти и Души в подсекте довольно много последователей, особенно среди Тзимицу, многие из которых хотели бы увидеть, что Путь более широко принимают в подсекте. Они и их коллеги Некрономисты считают себя контрапунктами на пути к строгой философии Пути Каина, и советуют многим новичкам опасаться опасностей бездушности в Последние

Ночи. Однако, в целом, отношения между двумя Путями остаются дополняющими и помогают подсекте действовать на всех уровнях.

Путь Криков

Разумеется, любой черноруковец, следующий Путём Откровений Зла, должен будет при раскрытии этого секрета ответить на много вопросов своих собратьев по секте. Прежде всего, сильное влияние оказывает Инквизиция Шабаша, и член Руки, обратившийся к инфернализму, подвергает всех своих товарищей опасности. Эти заблудшие души, которые считают, что отдав часть своих душ в обмен на власть, они смогут послужить Руке гораздо лучше, слишком поздно обнаруживают, что их действия оказываются гораздо более разрушительными по отношению к подсекте. Очень немногие из них осознают тот факт, что служа воле господина из преисподней, они одновременно отказываются от всех, кто так не делает.

На самом деле, главное правило невозможности выхода из организации ради кажется, применяется двояко, когда дело ка Когда с подозреваемым в инфернализме че покончено, можно быть уверенным, что всё довольно тщательно. Серафим берёт на обеспечить доминионов и других доверенных с тренировками по тактике и методам обна угрозы, которую представляют эти Исказители

Есть даже слухи об элитных кадрах *шак* подсекте – искать свидетельства инфернали избавляться от любых Каинитов-нарушителей, (ещё) какое-нибудь ненужное внимание к себе

Не считая Пути Катари, наименее распространённый кодекс убеждений в Руке – это, несомненно, Путь Дикого Сердца. Хотя значительное число из многочисленных Сельских Гангрелов подсекты продолжают таким образом усиливать своего Зверя, они делают это, рискуя лишиться благосклонности своих начальников в подсекте. Многие из них, кто в эти ночи достигает ранга доминиона, выступают за такие вещи, как технологии (и, конечно, политика), и понимают, что такие дикари вскоре начинают их раздражать.

Хотя Некрономисты щеголяют своим положением контрбаланса Ноддистам, на самом деле у них нет такой численности, с которой бы на самом деле считались. А вот

Рыцари подсекты определённо таковой обладают. После Пути Каина Путь Соглашения Части, пожалуй, самый широко распространённый Путь в подсекте, даже учитывая Последние Ночи, когда подобные идеи часто натягиваются до предела.

Чем бы любая секта вампиров, особенно обладающая военной структурой, была без краеугольного камня амбиций? Хотя вне подсекты явно больше последователей данного Пути, чем внутри неё, Путь Власти и Внутреннего Голоса всё ещё достаточно популярен в Руке, особенно благодаря присутствию Ласомбра. Очень много доминионов подсекты следуют этим Путём (втайне или как-нибудь ещё) и часто полагаются на его учения, чтобы оправдывать сомнительные решения военного времени и/или выкручиваться из других напряжённых политических ситуаций.

Запредельные взгляды

Пути Просветления, распространённые среди большинства шабашитов, не единственные, которые можно найти среди Избранников Каина. Хотя в подсекте очень много отступников Ассамитов и Гангрелов, отражение традиционных кланов руководства Шабаша – Ласомбра и Тзимицу – тоже достаточно ярко выражено, особенно в последние ночи. Учитывая этот факт, несколько других так называемых второстепенных Путей тоже встречаются в подсекте.

У Пути Метаморфоз есть несколько последователей из числа колдунов-Тзимицу из Избранников, но он точно и близко не настолько популярен, как система убеждений Пути Смерти и Души или Пути Каина, распространённых среди этого Клана. И всё же, в том, чтобы идти этим Путём, нет ничего плохого, пока его последователи-чернoруковцы понимают, что изменение себя должно уступать верности подсекте.

Ласомбра из Руки пользуются Путём Ночи не только на словах. Его принципы доминирования, господства тьмы внутри и извне, выход за пределы плоти – всё это привлекательные понятия для тех Ласомбра, которые понимают задачи Руки. Из четырёх вариантов Пути наиболее распространённый – Праведный Путь, а наименее – Союзный, потому что его фокусировка на клане неуместна в подсекте (чтобы узнать больше вариантов, смотрите Кланбук: Ласомбра).

Среди стандартных Путей Шабаша непригодной системой убеждений, которой лучше не следовать чернoруковцу, считают лишь Путь Лилит, который в подсекте поносят, как никакой другой (не считая очевидного Пути Откровений Зла). Серафимы в особенности презирают саму идею, и хотя они утверждают, что уважают свободу выбора в отношении этого Пути среди обычных шабашитов, границу они проводят самостоятельно. Чёрная Рука называется Избранниками Каина, а не Лилит, и любая путаница относительно важности Каина расценивается почти как ересь для тех, кто вступил в подсекту.

Новые Черты

Чёрная Рука использует много элитных навыков и способностей, которыми специалисты и создатели свободно обмениваются среди своих, но старательно

скрывают от внешнего мира. Обратите внимание, что это лишь пример разнообразного набора трюков, которые создали и которыми обмениваются в Чёрной Руке. Несомненно, существуют и другие, эти просто самые распространённые.

Новое Знание

Искусство Памяти

Рукоять Смит-Вессона 38 калибра больно врезалась в челюсть Авроры. Хотя она была Сельским Гангрелом и хорошо выдерживала такие вещи, ей уже начинало быть больно.

– Это бессмысленно, – сказал следователь, подходя ближе. – Ясно, что наёмница не заговорит. И это просто прекрасно. Ей и не нужно. С вашего разрешения, я просто исключу посредника.

Аврора улыбнулась. Если этот рисующийся позёр собирался куда-то забраться своими мелкими нахальными щупами для промывки мозгов, им всем предстояла очень, очень долгая ночь...

Одной из самых ценный черт, которыми могут обладать Избранники Каина, является способность удерживать и хранить жизненно-важную информацию в самом защищённом месте из возможных: в своей собственной памяти. Это Знание отражает уровень преданности делу его владельца, быстрое и бесследное упорядочивание информации в самых глубоких уголках мозга. Это Знание основывается на вековых мнемонических техниках перевода фактов и образов в символический язык несвязанных изображений, с помощью которого мозг может хранить информацию и быстро вызывать эту информацию в памяти когда-нибудь позднее, просто вернувшись к основе данной символики. Затем каждая часть переводится обратно, возвращаясь в изначальную форму, позволяя по своему желанию быстро и эффективно вспомнить что-то, одновременно защищая данные от нежеланной проверки. Если кто-то читает мысли овладевшего этой Способностью, всё, что незваный гость, вероятно, получит в результате попытки – это спутанный ряд на первый взгляд случайных образов, или, возможно, даже простых форм или цветов. Количество точек персонажа в этой Способности добавляется к запасу кубиков на любой бросок, целью которого является защита информации, сокрытой в недрах разума. Очевидно, что это используется в случае использования Телепатии или определённых применения Доминирования, но подходит и в ситуациях с пытками. Рука поощряет всех своих рекрутов изучить основы этого Знания, а тем, кто удаётся добиться особого успеха в этой технике, часто даруют более высокую ответственность в подсекте, что часто приводит к социальным и политическим наградам.

•	Новичок	Вы знаете один-два способа изменения информации усилием мысли.
••	Умелый	Вы можете закопать в символическом коде значительное количество
•••	Компетент	Нужно будет привлечь опытного следователя,

	ный	чтобы открыть ваши секреты.
••••	Эксперт	Символическая обработка информации – это теперь ваша вторая натура.
•••••	Мастер	Луна, консервная банка, лезвие бритвы, зеркало, тринадцать. Именно.

Владеют: Черноруковцы

Специализации: Обширное хранилище в мозгу, Сопротивление допросу, Быстрая Обработка

Высокоуровневые Дисциплины

Небесная Гармония

(Прорицание ••••• •)

Эту способность немного опасно использовать, но её эффекты стоят любой цены, которую вампиру, возможно, придётся заплатить. Она позволяет Каиниту открыть свой разум реке из мыслей и эмоций, созданных душами тех, кто находится поблизости, наполняя его голову потоком незнакомых образов, голосов и других менее поддающихся идентификации сенсорных данных. Однако в эту способность встроен сканирующий механизм, с помощью которого пользователь может воспринять по меньшей мере общее впечатление о том, какие мысли кому принадлежат. Этот наплыв информации, в сочетании с обычным дополнением в виде навыков, которыми владеют все члены Руки, обеспечивает быстрый и эффективный способ проанализировать своё окружение и отобрать у присутствующих самую полезную информацию без необходимости разоблачать себя или допрашивать тех, кто находится поблизости.

Например, Каинит с этой способностью заходит в местный кабак в городе, который ему незнакомы. После активации этой способности он становится настроен на души находящихся рядом, его разум пребывает в гармонии с их разумами. Через несколько мгновений он узнаёт, что официантка боится за его здоровье (незнакомцам не слишком рады в этом баре), кассир за ним – одинок и находится в поиске, коренастый человек в дешёвом костюме – это какой-то агент под прикрытием... и всё это вдобавок к неуместному осознанию того, что грузный дальнобойщик, сидящий в баре, почему-то надел женское бельё.

Система: Чтобы активировать Небесную Гармонию, игрок вампира должен сделать бросок Силы Воли (сложность 7). С каждым успехом, полученным в этом броске, персонаж может «гармонировать» один ход. Успехи и ходы не обязательно использовать последовательно, и вампир может включать и выключать способность несколько раз в течение сцены, если он этого захочет. Однако, если он активирует способность дважды за одну и ту же сцену, или за одну ночь использует её больше раз, чем у него точек постоянной Силы Воли, он получит новый психоз (на выбор Рассказчика, в зависимости от обстоятельств), который будет мучить его до конца истории. Кроме того, персонаж страдает штрафом в два кубика на все броски Восприятия и Сообразительности, пока гармонирует.

К сожалению, этот вид массовой телепатии не позволяет пользователю отключить определённые раздражители или «сделать целью» конкретных индивидов. Это шлюз в мыслях вампира, который либо полностью открыт, либо полностью закрыт. Если пользователь хочет сузить фокус, получив достаточно информации с помощью Небесной Гармонии, с которой он начал, он может просто выключить эту способность и вместо этого активировать Телепатию (Прорицание ••••) – способность, которая лучше подходит для таких межличностных взаимодействий.

Деяние желания сердца

(Квиетус ••••• •)

Эта искусная, но могущественная способность отрезает использующего от нежелательных отвлекающих факторов, позволяя ему лучше сосредоточиться и получить повышенную осведомлённость как о себе, так и о своём окружении. Старейшины Отступников Ассамитов используют его как способ уединения, возврата потерянной умственной стойкости и быстрой разработки сложных планов. Среди таких индивидов способность стала чем-то вроде местной традиции Руки – привычкой крови, присущей исключительно их родословной. Некоторые чернoруковцы не-Ассамиты, слышавшие об этой способности, называют её «Крепостью Тишины». Это могущественная способность и, неизвестная многим, может применяться и на других. Используемая на вампирах, она вызывает делириум и замешательство, изнуряя даже самых волевых соперников. Используемая на смертных, она вызывает нарастающее беспокойство вплоть до безумия, когда они слышат, как их собственная кровь течёт по каждой вене и артерии с отчётливым и сводящим с ума шумом.

Система: Чтобы активировать эту способность на себе, требуется лишь трата одного пункта крови и место для медитации. После активации вокруг персонажа распространяется зона тишины, центром которой является персонаж, позволяя ему отталкивать все нежелательные отвлекающие факторы. Когда персонаж медитирует внутри этой зоны, он страдает от штрафа на +2 Сложности на все броски, связанные с Восприятием. Его разум слишком занят собственными мыслями, чтобы перевести внимание на внешний мир. Эта рассеянность, однако, позволяет ему перефокусировать свою волю, возобновляя по 1 пункту Силы Воли каждые 15 минут. Ему не нужно медитировать до полного восстановления Силы Воли, и прекращать медитацию после полного её восстановления он тоже не обязан. Когда персонаж покинет эту зону, остаток вечера он будет получать -1 к сложности на все броски Силы Воли и все броски, включающие Ментальные Атрибуты.

Если использующий решит использовать эту способность на ничего не подозревающем противнике, его игрок должен потратить пункт крови и бросить Выносливость + Оккультизм (сложность равна Силе Воли оппонента). Количество успехов – это количество кубиков, на которое будет оштрафована жертва на время сцены при любом броске, включающем Ловкость или любой Ментальный Атрибут. Цель может уменьшить это число, потратив Силу Воли (одно очко СВ за 1 кубик штрафа). Если использующий получает в своём броске больше успехов, чем у цели есть Силы Воли, тогда цель получает и психоз. Если цель – смертный, то психоз становится постоянным. В противном случае он исчезает в конце сцены или вечера.

Комбинированные Дисциплины

Осмотрительное Откровение

(Стремительность •, Затемнение ••• или Изменчивость ••)

Этот вполне распространённый секрет позволяет чернoруковцам быстро и избирательно отменить любые эффекты Затемнения или Изменчивости, которые они могут использовать, чтобы скрыть свои татуировки в виде полумесяца, открыв их принадлежность к Избранникам Каина выбранной цели, находящейся в поле зрения – и только ей. Абсолютно все другие наблюдатели не увидят ничего необычного, даже если будут смотреть прямо на того, кто использует эту способность.

Система: использующий эту способность тратит пункт крови и выбирает цель в пределах видимости. В этот момент любая магия, которая скрывает метку от взора общественности, пропадает, но лишь в том, что касается чувств цели этой способности. Для избранной цели случается краткий «момент вне времени», в течение которого он получает достаточно времени, чтобы увидеть метку и понять, что это такое, прежде чем действие способности кончится, и время настигнет как пользователя, так и цель. Для всех остальных использующий в это время просто стоит без движения. Лишь те, кто обладают уровнем Прорицания 4 и больше вообще получат шанс увидеть то, что под их носом происходит что-то сверхъестественно быстрое. И даже в таком случае этот манёвр настолько быстр, что лишь тот, кто смотрит на руку использующего в этот краткий момент, на который появляется метка, возможно, сможет, увидеть, что это такое.

Чтобы выучить эту способность, нужно потратить 12 пунктов опыта.

Уроки Стали

(Прорицание •, Стойкость •••)

Для многих отважных чернoруковцев слова Ницше – это слова мудрости: всё, что не убивает нас, делает нас сильнее. Некоторые превращают идею в искусную, если не фанатичную крайность, осваивая мистическую способность определять относительные сильные и слабые стороны противника, добровольно страдая от его ударов. Знание – сила, и любой Каинит, раненый таким образом, получает силу, которую затем можно использовать против своего врага.

Система: Для того, чтобы пробудить эту способность, персонаж должен сначала выдержать атаку противника, которая успешно нанесёт как минимум один уровень любых повреждений. После получения этой раны игрок персонажа бросает Выносливость + Оккультизм (сложность равна Силе Воли атакующего). Каждый успех в этом броске позволяет ему раскрыть какую-нибудь часть информации о боевых способностях атакующего, начиная с наиболее уместной. Например, враждебный Бруха бьёт Аврору мечом, и это приносит её один удар летальных повреждений после поглощения. Она призывает эту способность, выбрасывая два успеха. Первое, что она узнаёт – это то, что удар атакующего был удачной случайностью (у него Фехтование 4), а второе – что нанесённый урон ею явно был (у него Могущество 5). Теперь

она может ожидать, что любая следующая атака, которую он может нанести, нанесёт гораздо больший вред.

Маска Иуды

(Прорицание ••••, Затемнение •••)

Эта коварная способность позволяет использующему её раскрыть разум оппонента и извлечь из него образ кого-то, кто любит цель, или, если это не удастся, кого-то, о котором он сильно заботится. Затем найденный образ переходит на использующего. Жестокие устранители используют эту способность, чтобы уничтожить противников с использованием внешности их возлюбленных. Это пошатывает уверенность противника – иногда настолько сильно, что он слишком испуган, чтобы действовать всё время, пока работает способность. Учитывая, что использующий немедленно перенимает всю схожесть, найденную в разуме цели, эту способность следует осмотрительно использовать вне боевых ситуаций.

Система: Выбранная цель должна быть в поле зрения использующего, чтобы эта способность сработала. Игрок персонажа тратит пункт крови и бросает Манипулирование + Исполнение (сложность равна Силе Воли цели). Если получен хотя бы один успех, образ вытягивается из разума цели и сразу же применяется к внешности персонажа. Если атакующий применяет схожесть во время атаки, это настолько потрясает, что жертва должна немедленно бросить Силу Воли (Сложность 6) или испытать штраф, равный количеству успехов, которые игрок набрал при броске активации, на такое же количество ходов, на любые действия, которые предпринимаются против используются. Каждый успех в броске Силы Воли цели уменьшает этот штраф (и длительность эффекта) на один. Полная неудача влечёт за собой потерю действий на целый ход – цель беспомощно стоит перед обликом своего возлюбленного. В таком случае все последующие действия, предпринимаемые против образа любимого до конца [действия способности][16], предпринимаются со сложностью 10. Цель может потратить Силу Воли в любой из ходов, чтобы уменьшить эти штрафы.

Сама маска временна и длится только один ход за один выброшенный успех.

Чтобы выучить эту способность, нужно 20 очков опыта.

Симпатический Шифровальщик

(Прорицание ••••, Искусство Памяти ••)

Из-за популярности Искусства Памяти в Чёрной Руке было создано много мощных способностей, и эта – самая распространённая. С помощью сочетания Дисциплин и умственных тренировок персонаж может с протянуть разум за пределы тела и вытащить информацию из чьих-то мыслей, зашифровав её в символах, при этом даже не зная, о чём она и что значит. Таким образом использующий может только передать украденную или сохранённую информацию тому, кто понимает (или раньше остановился на) символике, которая использовалась, чтобы завершить задание. В результате это создаёт полностью непостижимую курьерскую систему, так как использующий

[16] Предположительно – в оригинале пропущено ключевое слово.

способность сам не может разгласить украденную информацию, даже если бы захотел.

Система: использующий бросает Интеллект + Хитрость (сложность равна Силе Воли цели). За каждый выброшенный успех один факт или деталь информации извлекается из разума цели и мгновенно превращается в символический код с помощью Искусства Памяти. Действительно важные секреты можно извлечь лишь с помощью пяти или более успехов, и даже в таком случае за одно использование может быть раскрыт лишь один такой секрет (хотя часто этого более чем достаточно). Если информация извлекается из разума сверхъестественного существа, персонаж должен потратить пункт Силы Воли на попытку.

Единственный недостаток этой способности – это то, что использующий не имеет понятия, была ли украденная им информация хоть сколько-то важна. Из-за этого многие из тех, кто осваивает эту способность, будут одновременно также развивать свой инстинкт относительно наилучшего времени для использования способности. Лучшие осознают появление самых подходящих моментов на практически подсознательном уровне.

Чтобы выучить эту способность, нужно 20 очков опыта.

Альджазури

(Связующие Ритуалы)

В *manus nigrum* есть старое высказывание, часто произносимое разными вышестоящими офицерами и чаще всего эхом отражающееся в сердцах и умах рядовых: «То, что помогает одному, должно также помогать многим». Как вампиры, большинство чернорукoвцев осознают – и на самом деле очень высоко ценят – двойное значение, присущее словам этой поговорки. Эта фраза вносит особый резонанс в кругах различных магов крови Чёрной Руки.

Рука всегда была организацией, склонной к мистицизму – от простейших до самых сложных ритуалов. Подавляющее большинство магических ритуалов, разработанных Чёрной Рукой, были созданы с помощью магии крови Чародеев – касты Ассамитов. Горстка заметных исключений из этого правила происходит от искусства Тзимисского Колдовства, и учитывая, что недавно известности достиг действующий Серафим из клана Тзимицу, в центр внимания попало даже больше Тзимисских ритуалов (как и самих колдунов). Хотя в Руке нет Тремеров, в её число входит много мусульман, многие из которых обладают Сихром (мусульманской магией крови), хотя их по общему признанию небольшое меньшинство. Подсекта также утверждает, что в ней есть практикующие Вангу, благодаря контакту чернорукoвцев с определёнными Змеями Света. Но большая часть магов крови в Руке либо близкие товарищи Ассамитов, либо сами Ассамиты, многие из которых изучили или освоили Дур-Ан-Ки (Чародейство Ассамитов), чтобы помочь подсекте достигать её целей.

Тем не менее, сила Руки заключается в её единстве и способности адаптироваться. По сути, кабал Отступников Ассамитов-чародеев начал практику разработки ритуалов, которым можно научить их собратьев не-Ассамитов с минимумом суеты. Их успех повлёк за собой широкое распространение этих практик; переходя к современным ночам – множество

ритуалов Чёрной Руки разработаны так, чтобы в конечном итоге их можно было «транскрибировать» на иностранную среду вампирской магии крови. Эти переносимые, псевдо-общие ритуалы магии крови (как и сама практика) среди склонных к колдовству Каинитов известны как Альджазури – Связующие Ритуалы.

Механизм переноса прост. Если кто-то хочет обучить ритуалу Чёрной Руки (конечно, разработанного с помощью Альджазури; некоторые всё ещё не перенесены) вампира, практикующего иной вид магии крови, чем тот, в пределах которого он был изначально создан, и стоимость, и уровень нового потенциального ритуала поднимаются на один. Если изначальный ритуал был ритуалом второго уровня, тогда вампир, изучающий ритуал как часть собственной магии крови, должен выучить его, как ритуал третьего уровня. Если он хочет, чтобы это был ритуал второго уровня, ему нужно потратить время и ресурсы, чтобы исследовать его самостоятельность. Но в этом есть преимущество – факт, что Каиниту, изучающему новый ритуал, не нужно тратить недели на обучение, обучаясь ритуалу самостоятельно, пока он согласен приобрести его по несколько более высокой цене. Разумеется, ритуалы пятого уровня – обычные исключения из этой практики (конечно, не считая тех могущественных чернoруковцев, у которых нет сложностей с изучением ритуалов Шестого уровня).

Ритуалы, описанные ниже, указывают, в какой магической традиции они берут начало, но все технически являются частью Альджазури – разработанные для лёгкого изучения, чтобы улучшить подсекту в целом. Они отражают пример вида ритуалов, созданных и регулярно практикуемых колдунами Руки. На самом деле, практика Альджазури так широко распространилась по подсекте, что подавляющее большинство ритуалов, созданных в Руке в современные ночи, предназначены для Альджазури, и на тех, кто настаивает на создании своих ритуалов «традиционным способом», косо смотрят руководители. В конце концов, то, что помогает одному, должно помогать многим...

Истина в чернилах

(Уровень 1 Дур-Ан-Ки [Чародейство Ассамитов])

Чёрная Рука славится практически мифическим умением вынюхивать самозванцев в своих рядах, и этот простой ритуал – одна из основных причин этого. Это самый распространённый ритуал в подсекте, и он несомненно проводится каждую ночь немалым количеством колдунов крови Чёрной Руки по всему миру. Сам ритуал – также самый старый из созданных именно подсектой, поскольку его создание случилось одновременно с решением клеймить всех членов подсекты мистическим знаком полумесяца. Во все долгие века, пока эта метка была фундаментальной частью Руки, таковым был и ритуал.

Система: Этот ритуал, проведение которого занимает всего несколько мгновений, позволяет использующему определить истинный источник татуировки в виде полумесяца, находящейся в поле зрения. Каинит должен быть способен ясно видеть или касаться татуировки, чтобы быть способным «прочитать» её. Если хоть одно из условий соблюдено, тогда маг крови может потратить пункт крови, чтобы провести ритуал. Получив один успех в броске активации, заклинатель внезапно осознаёт, была ли метка создана Чёрной

Рукой с помощью официального ритуала клеймления. Если нет, тогда цель, конечно, самозванец. Получив дополнительные успехи, заклинатель может даже воспринять образы обстоятельств, в которых лицо получило татуировку; при наличии пяти успехов в мыслях жертвы проигрывается магический эквивалент «киноклипа», открывающий все детали происхождения татуировки.

В конечном счёте, единственный вариант, когда ритуал не сработает – это если заклинателю не удастся набрать успехи в броске, активирующем ритуал. Если успехов нет, заклинатель не получает никакой информации и понимает, что провалил ритуал. Он может всегда попытаться снова, потратив ещё один пункт крови. С другой стороны, если он провалит бросок активации, полученная информация может быть полностью ложной. В таком случае – и только в таком – самозванец может обмануть заклинателя, проводящего этот ритуал, заставив его поверить в то, что татуировка – подлинная.

Телесный резервуар

(Уровень 1 Дур-Ан-Ки [Чародейства Ассамитов])

Этот хитроумный ритуал позволяет использовать магию, заключённую в татуировке-полумесяце, которая есть у всех членов Руки. Она позволяет магу крови магическим образом запасать витэ в самой метке, где она остаётся абсолютно инертной до момента, пока носитель метки не решит обратиться к ней. Эту сохранённую кровь нельзя обнаружить любыми нормальными средствами, пока её не призовут, а после этого уже обычно слишком поздно что-нибудь с ней делать. Хотя таким образом можно сохранить только небольшое количество крови, этот ритуал всё равно является основном, потому что он не раз спасал нежизни многих чернорукавцев.

Система: После успешного броска активации заклинатель осторожно льёт количество витэ, равное одному пункту, на татуировку полумесяца цели (или свою собственную). Кровь быстро впитывается в клеймо, во время чего татуировка на краткое время засветится тускло-красным. Когда метка поглощает достаточно крови (количество, равное одному пункту), она «запечатывается», и всякая кровь, которую нальют на неё после этого, будет потрачена зря.

С этого момента её носитель может в любое время с помощью безмолвного изъявления воли призвать кровь, которая мистическим образом сокрыта в татуировке. Это считается рефлекторным действием и не учитывается в ограничении на трату крови персонажем за ход. Этот пункт крови можно использовать для любого действия, для которого требуется витэ, например, для поднятия Физических Атрибутов или применения Дисциплин. Как только кровь в метке использована, татуировка «распечатывается», позволяя провести ритуал заново.

Важно отметить, что этот ритуал работает только на мистических метках, таких как клеймо полумесяца. Хотя возможно нанести на другие части тела дополнительные метки (чтобы использовать их в виде сосудов), об этой практике в Руке неизвестно. Лидеры подсекты даруют лишь одну метку, и все дополнительные – в лучшем случае жульничество, а в худшем – угроза безопасности. Тем не менее, если персонаж хочет нанести на своё тело больше татуировок, нужно учитывать пространственное ограничение: в игровых целях у персонажа не может быть больше пяти подобных резервуаров

одновременно. Любое дополнительное «пространство» на холсте тела тратится впустую.

Ходят слухи о высокоуровневой, более мощной версии этого ритуала, который позволяет обычным татуировкам приобретать аналогичные свойства, но такой ритуал определённо и близко не настолько распространён и известен.

Создание предопределяющего камня

(Уровень 2 Колдовства Тзимицу)

Могущественный Тзимисский колдун по имени Богумир создал этот ритуал в качестве дара самым лучшим и выдающимся своим подчинённым. Как блестящий тактик, Богумир быстро добился хвалёного ранга доминиона в подсекте и наконец получил почётный титул Командира Дозора на случай военного времени. Более того, он осознал, что является первым колдуном, который удостоился последней упомянутой чести. Осведомлённые лица знали, что причиной этого продвижения было то, что Богумир разрабатывал ритуалы, подобные этому, с помощью Альджазури, к большому огорчению (и откровенному удивлению) многих из его соклановцев. Отдавая должное, надо сказать, что в основном благодаря Богумиру и его попыткам объединения Тзимицу-черноруковцы в целом начали поддерживать практику Альджазури в качестве законного способа продвижения как клана, так и подсекты. Хотя в последние ночи сам Богумир исчез с радаров, его наследие сохраняется – и его воздействие на подсекту никто в здравом уме не может оспаривать.

Самый известный ритуал Богумира позволяет магу крови создать объект, известный как предопределяющий камень. В древние времена шаман или старейшина деревни использовал предопределяющие камни, чтобы определить исход конкретной ситуации или решение особо веской проблемы, вставшей перед его народом. Для деревенских жителей эти камни, по сути, были указкой от высших сил, пальцами на руке Судьбы. Тысячелетие спустя эти камни всё ещё используются, на этот раз – вампирами Чёрной Руки, которые обращаются к таким камням за советом примерно так же, как делали их смертные предшественники.

Система: Ритуал создания этих камней очень церемониален и требует песнопений, приготовлений и жестикуляций, занимающих большую часть вечера. Также ритуал требует особым образом подготовленного камня, высоко восприимчивого к мистическим энергиям, такого как оникс, янтарь или любое количество камней из семейства кварцевых. Во время процесса создания заклинатель должен вложить в камень количество крови, равное по меньшей мере одному пункту его собственной витэ, после чего камень приобретает красноватый оттенок (вне зависимости от его изначального цвета). Затем он заканчивает церемонию, вкладывая свою Силу Воли – столько пунктов, сколько он хочет потратить. Если до этого момента всё шло хорошо, заклинатель в конце вечера получит маленький и очень полезный инструмент, который можно использовать на благо его создателя или тех, кто находится под его командованием.

Кровь, вложенная в предопределяющий камень, позволяет создателю всегда знать, где он. Хотя он будет иметь несколько расплывчатое представление о его местоположении, он всегда будет чувствовать, как далеко он находится и в каком направлении. Чем больше крови будет вложено в

камень в процессе создания, тем более детальной будет информация: если вложено хотя бы три пункта крови, заклинатель мгновенно узнает, если камень будет уничтожен. Если пунктов крови было пять, он будет всякий раз узнавать, когда камень переходит из рук в руки.

Сила Воли, вложенная в камень, даёт тому, кто его держит, доступ к воле заклинателя, даже если сам он не является магом крови. Есть два возможных эффекта. Первый: проведя через камень один из собственных пунктов Силы Воли, использующий может задать Судьбам вопрос и ожидать полезного ответа. Единственное требование, чтобы вопрос был прямым, поскольку камень «отвечает», указывая в сторону ответа. Например, «В какую сторону убежала моя добыча?» будет подходящим вопросом, так как камень затем повернётся в нужном направлении, а вот вопрос «Как хорошо вооружена моя добыча?» останется без ответа. Второй: использующий может решить потратить один из пунктов Силы Воли, вложенный в камень во время его создания. Это позволяет ему послать короткое телепатическое сообщение (в целом – такое, которое можно проговорить на одном дыхании) создателю камня, где бы он ни был. Когда вложенная в камень Сила Воли заканчивается, он теряет способность обращаться к Судьбам, но остаётся активным во всём остальном. Предопределяющие камни могут быть «перезаряжены», но только при условии, что сам его создатель снова проведёт ритуал.

Благодаря мистической связи камней с их создателем каждый маг крови может владеть лишь определённым количеством «активных» камней, и это количество равно его единовременному рейтингу Силы Воли.

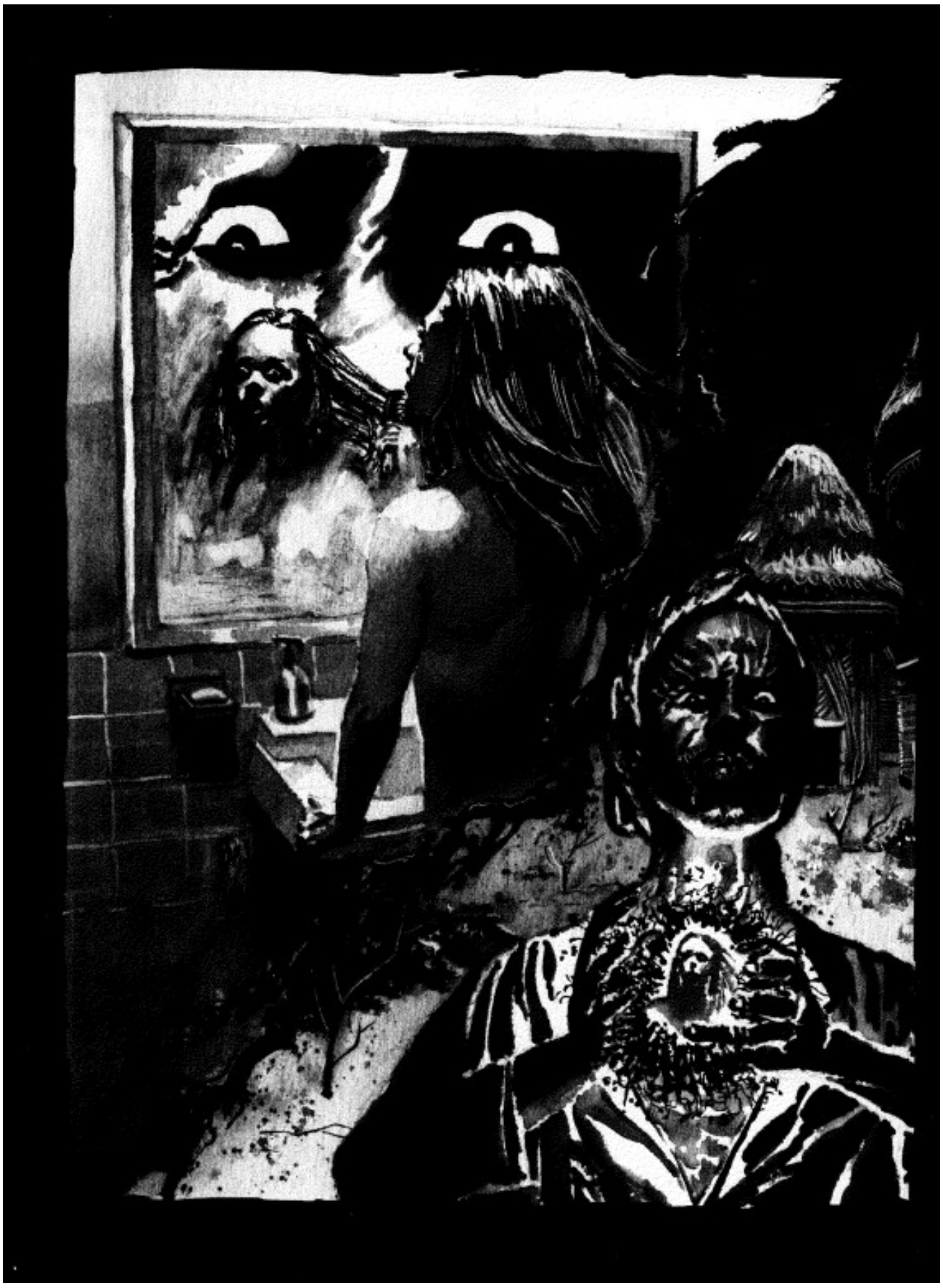
Поцелуй Гадюки

(Уровень 2 Дур-Ан-Ки [Чародейства Ассамитов])

Многие чернoруковцы считают странным любопытным фактом то, что самый широко известный ритуал подсекты – это тот, который используется реже всего. Конечно, значение слова «известный» в данном случае довольно широко, учитывая, что большинство тех, кто обращается к этому ритуалы изначально не знают, как же его использовать – они просто «извлекают выгоду» из его эффектов. Сам по себе ритуал встроенный, вводится в действие с помощью Искусства Памяти и запускается любым чернoруковцем, попавшим в плен, больше не имеющим надежду на побег или спасение, или по какой-нибудь ещё причине предпочитающим Окончательную Смерть альтернативам, лежащим перед ним. Этот ритуал позволяет отчаявшемуся Избраннику Каина добровольно оборвать собственную нежизнь с помощью магии, что хранится в его немёртвой плоти.

Система: после наложения ритуал действует постоянно – до момента, пока не его не заставят сработать с помощью разума; магия и способ действия дремлет внутри Каинита до этого момента. Хотя цель может ввести ритуал в действие, даже если поражена колом, Поцелуй нельзя заставить сработать случайно, учитывая несколько ступеней последовательных мыслей, которые нужно надлежащим образом вызвать в уме. Однако после того, как цепочка срабатывания завершена, пути назад нет: последнее звено последовательности запускает цепную реакцию в сердце, которое мгновенно заставляет вскипеть всю кровь в теле, оставляя окружающим лишь распадающуюся оболочку. Даже если в теле вампира в этот момент нет крови, ритуал всё равно срабатывает, уничтожая сердце в грудной клетке вампира и убивая его мгновенно и в целом безболезненно. Любопытно следующее: учитывая тот факт, что центром самого ритуала является сердце, любой вампир, чьё сердце было безопасно извлечено из тела, всё ещё может уничтожить его (и себя) просто силой мысли, невзирая на расстояние.

Также важно упомянуть, что часть мистической кодировки ритуала требует добровольного, сознательного волеизъявления первоначальной цели ритуала; это ключ, который раскрывает спусковой механизм. Поэтому ни одного из чернoруковцев нельзя принудить или приказать активировать ритуал, даже с помощью магических средств. Он либо желает этого, либо нет.



ГЛАВА 5: ПОВЕСТВОВАНИЕ

Чтобы спланировать кампанию, нужно знать своих врагов, их союзы, их ресурсы и сущность их страны.

– Фридрих Великий

Чёрная рука – это неотъемлемая часть Шабаша. Никто, кроме безрассудных – или глупцов – не подвергает сомнению её верность (по крайней мере, открыто), и никто из тех, кто хоть что-то знает о подсекте, не хочет в конце концов испортить с ней отношения.

Однако сделать Чёрную Руку необъемлемой частью хроники Шабаша может быть заданием несколько трудным. Черноруковцы немногочисленны, элитны и скрытны. Большая часть их деятельности проходит незамеченной их товарищами-шабашитами; многие из черноруковцев держат свою принадлежность в секрете, иногда от своих собственных товарищей по стае. Большую часть времени оперативник Чёрной Руки – это просто очередной шабашит; может, у него есть несколько дополнительных навыков и контактов, но он продолжает питаться, зависает в общем убежище и каждую ночь взаимодействует со своими товарищами по стае. Но в других случаях он ведёт тайное (или по меньшей мере отдельное) существование вдали от остальных членов своей стаи, которая может (или должна) быть в той же мере важной для его развития как персонажа; он тренируется в местным Дозором, бывает на секретных ритуалах и может даже отправляться на миссии на Камарильскую территорию.

Так как же сделать членство персонажа в Чёрной Руке что-то значащим для игрока, не обходя вниманием других игроков, в то время как их части достаются все приключения? Как могут другие персонажи вовлечь себя в деятельность товарища по стае, не присоединяясь к Чёрной Руке самостоятельно или не компрометируя её усиленные меры безопасности? Как может стая обычных персонажей-шабашитов взаимодействовать с Рукой, не становясь простыми наблюдателями, когда приходит взвод смерти из Чёрной Руки, и перетягивает фокус истории на себя просто силой превосходящей огневой мощи… или хуже – жертвами перестрелки, случившейся в результате?

Хроника по Чёрной Руке

Один очевидный (и вполне возможно, популярный) подход – это чтобы все персонажи игроков были членами Чёрной Руки. Это значит, что объединяющим фактором между персонажами будет то, что они все члены Чёрной Руки, а не одной стаи Шабаша. Тогда хроника сфокусируется на событиях, которые заставляют черноруковцев собираться вместе: деятельность местного Дозора, общегородская

политика Шабаша или санкционированные Рукой миссии в поддержку руководства Шабаша.

Семейные узы

Если все персонажи игроков – черноруковцы, тогда они, скорее всего, принадлежат к разным стаям Шабаша, и поэтому у каждого – своя отдельная нежизнь и Винкулумные отношения с другими шабашитами. По сути это значит, что вам, Рассказчику, нужно думать не только об *одной* стае Шабаша, а об одной стае *на каждого персонажа* – сумма которых может стать списком всех шабашитов в конкретном городе. Если другие персонажи-черноруковцы – контакты или соучастники, с которыми черноруковец разделяет общие цели, философию или убеждения, важные секреты и опасные приключения, его стая – это его семья. Они могут знать или не знать, что он делает, пока находится не с ними, но у них есть определённые ожидания о его обязательствах по отношению к стае. У него Винкулум с каждым членом его шабашевской стаи, и эти отношения должны что-то значить для него, даже если большую часть времени те персонажи вовлечены в историю лишь постольку-поскольку.

Это не значит, что Рассказчику надо делать всю работу. Если только у вас на уме нет особых сюжетных историй или персонажей, пусть игроки помогут вам, создав двух-трёх персонажей-шабашитов, которые будут их товарищами по стае. Этих персонажей можно взять из других справочников по Вампиру (можно начать с шаблонов, предложенных в кланбуках или руководствах по сектам), взять за основу персонажа кино или телевиденья, или даже персонажей из предыдущих историй или хроник. Сконцентрируйтесь на создании сильных, ярких архетипов персонажей, которые можно легко описать парой слов. Дайте им экспрессивные имена, опишите структуру власти в стае и выясните, какой у персонажа Винкулум и отношения в целом с каждым из них.

Товарищи по стае персонажа-черноруковца не должны быть дронами или пушечным мясом в истории, но вы также не должны тратить слишком много времени за сессию, концентрируясь на «семейной жизни» одного персонажа, в то время как другие игроки начинают скучать или неустанно ждут каких-нибудь действий. Если вы считаете, что ваши игроки могут справиться с отыгрышем нескольких персонажей, вы можете попросить нескольких из них занять роль членов стаи своих товарищей, либо в качестве второстепенных персонажей, либо только на конкретную сцену, что определённо сделает игру более интересной для всех участвующих. Отношения с членами стаи также можно описать с помощью стенографирования (написания краткого изложения взаимодействий персонажа со своими товарищами по стае между миссиями Чёрной Руки в блокноте, чтобы Рассказчик прочитал), по электронной почте, по телефону или в

повествовательных сценах один на один между основными сессиями хроники. В любом случае, смотрите на отношения персонажа-черноруковца с его товарищами-шабашитами как на способ получше развить биографию и характер персонажа, а также – как на потенциальную зацепку для вовлечения персонажа, участвующего в историях – или создания сложностей в сюжетных арках Чёрной Руки там, где персонаж меньше всего их ожидает.

Секты в городе

Для продолжающейся хроники по Чёрной Руке персонажам ваших игроков лучше всего будет стать членами воссоединяющегося камута, который включает нескольких или всех черноруковцев в местном Дозоре. Это позволяет персонажам игроков не только отправляться на миссии в виде камута, но также неформально взаимодействовать между официальными миссиями – на ритуалах, инструктажах приезжих доминионов, тренировках, или просто зависать вместе, выпивать пару пакетов с соком и обмениваться боевыми историями. Это также позволяет тому, что происходит в Шабаше, как в местном масштабе, так и в масштабах всей секты, стать фактором в вашей хронике, расширяющим рамки ваших историй за рамки простого подчинения указаниям Чёрной Руки насчёт миссий. Персонажи ваших игроков участвуют в местной сцене и как члены соответствующих стай Шабаша, и как черноруковцы – две точки зрения, которые вполне могут вступить в противоречие друг с другом.

Такие конфликты – основа историй, которые затрагивают менее известную область интереса Чёрной Руки – политику. Вопросы могут варьироваться от влияния на решения архиепископа насчёт провозглашения крестового похода или проведения основного ритуала до уравновешивания обязательств между долгом черноруковца перед Рукой и его ответственностью по отношению к своим товарищам по стае. Но у этих вопросов часто не бывает чёткого ответа, и персонажу приходится принимать трудные решения, которые потенциально могут повлиять на его статус в одной группе или в другой. Когда стая персонажа нацеливается на ничего не подозревающую котерию Камарильи, а он понимает, что в ней находится черноруковец под прикрытием, как ему защитить оперативника, не лишив его этого прикрытия? Или ему надо просто позволить случиться драке и разбираться с последствиями? Если его начальство из Чёрной Руки решит перераспределить своих оперативников, то как он поступит – с готовностью покинет стаю, с которой, возможно, работал десятилетиями, или попытается убедить доминиона, что он приносит больше пользы на своём нынешнем месте?

Игра в политику

Шабаш практикует уникальную беспощадную политику в собственных рядах, и даже черноруковцы не защищены от неё. Однако обычная тактика Чёрной Руки (или, по меньшей мере, обычная *ожидаемая* тактика) гораздо менее эффективна на политической арене, чем на передовой в осаде. Когда вести армии в бой выбирают любимого темплара местного епископа, предпочтя его опытному устранителю Руки, или дуктус стаи-соперницы начинает намекать на то, где на прошлой неделе был один из персонажей-черноруковцев, не появившись на важном ритуале, выпотрошить обидчика может быть внутренне приятной, но точно плохой идеей в долгосрочной перспективе. Особенно если черноруковец стремится держать свою принадлежность в секрете, или намерен выживать достаточно долго, чтобы стать доминионом.

Вкратце, порой насилие – это не только *не* лучший ответ на проблемы персонажей, но и не в интересах Чёрной Руки. В делах Шабаша Рука предпочитает держаться в тени, сохраняя свои политические силы на время, когда они будут нужны больше всего и поэтому будут более эффективны в отношении долгоиграющих целей подсекты. Нельзя сказать, что Чёрная Рука не участвует в политике Шабаша – просто она полагается на то, что её оперативники будут действовать благоразумно и со здравым смыслом.

Политические хроники – это очень широкая категория, особенно когда в них входит любой сюжет, который включает взаимодействие персонажей игроков с другими шабашитами, чтобы добиться целей с помощью (в основном) ненасильственных методов. Это может означать заключение сделок (ты сделаешь для меня это, а я для тебя – то), убеждение (если бы епископ действительно хотела, чтобы мы это сделали, равзе она бы не дала понять это чуть яснее? Но если мы сделаем это таким образом – видишь, как это поможет добиться выполнения её целей, ну и нам немного...), или просто создание ситуации, в которой то, чего хочет персонаж игрока, выглядело бы как то, что с самого начала хотел сделать другой шабашит.

Самое важное в политической хронике – чтобы у персонажей игроков и других персонажей, с которыми они контактируют, была чёткая цель. Что-то должно быть поставлено на карту – либо персонаж игрока хочет заполучить что-то достаточно сильно, чтобы стараться это сделать, либо у него уже есть что-то, что он ценит достаточно высоко, чтобы защищать это, если оно окажется под угрозой. Чтобы эта ставка действительно работала в контексте игры, она должна что-то значить не только для персонажа, но и для игрока. Если только у вас нет игроков, которые легко могут проникнуться этим образом мышления, потребуется некоторое время, чтобы добиться этого, но оно того стоит.

Что касается персонажей-черноруковцев – поищите возможности исследовать повестку дня Руки в контексте стая Шабаша и общества в целом, где двойная лояльность персонажей может ввести их в противоречие с целями других шабашитов или планами отдельного лидера Шабаша. Миссии Чёрной Руки, из-за которых в основном собираются группы из персонажей-черноруковцев, также могут оказать непрямое влияние на цели стай шабашитов или руководителей Шабаша (или подвергнуться влиянию с их стороны). Стремятся ли персонажи Чёрной Руки убедить архиепископа объявить Крестовый поход, пытаются ли положить конец вражде между стаями двух соответствующих её участников, расследовать слух о ноддистском артефакте, или пытаются повлиять на избрание нового епископа, который более благосклонно настроен к Руке – они всё равно способствуют программе действий своей подсекты.

Настоящие устранители не играют в политику

Вообще, на самом деле это зависит от вашего определения политики и фокуса вашей хроники. Если ваши истории фокусируются в основном на миссиях, осадах и применении насилия в войне Чёрной Руки против Допотопных и их невольных камарильских миньонов, тогда «политический» аспект нежизни ваших персонажей, как шабашитов, так и более скрытных черноруковцев, естественным образом уступит место действию. И это нормально, если вам и вашим игрокам весело.

Однако вы упускаете из виду множество других возможностей, являющихся частью предложений Чёрной Руки – потому что у черноруковцев есть важная обязанность – они должны не только сражаться с Камарильей, но и следовать целям своей подсекты среди своих товарищей-шабашитов. И в ситуации, где насилие – не лучшее решение, политика – искусство заставить кого-то ещё делать то, что вам нужно, ненасильственными методами – становится главным инструментом. Время от времени берите перерыв от активных действий и представляйте своим игрокам несколько ситуаций на их территории, которые нельзя разрешить применением ошеломляющей боевой мощи и боевых Дисциплин. Ищите способы увязать цели их миссий, выполняемых для Руки, с делами поближе к дому, чтобы к участию их подталкивали явные преимущества, и чтобы этот успех на политической арене мог привести к другим вещам, включая новые возможности заняться активными действиями против врагов Руки.

Конфликты Крови

Одним из вопросов, с которым приходится иметь дело всем чернoруковцам, это порой противоречащие чувства верности, порождённые Братанием – ритуалом, который они регулярно проводят совместно со своими товарищами по стае, другими шабашитами на любом более крупном собрании и Братаниями, когда они делят чашу с другими представителями собственной подсекты. Конечно же, Рука в курсе потенциальных препятствий на пути обязательств чернoруковцев, и в основном решает эту проблему, убеждаясь, что её оперативники так часто делятся кровью друг с другом, как выполнимо в данной ситуации. Рука также предполагает, что клятва, которую её члены приносят во время своей инициации – сама по себе обязательство; подсекта не вводит в свои ряды кадетов, которым, вероятно, можно будет доверять лишь в случае, если связать их кровью. Это также побуждает чернoруковцев активно участвовать в делах местного дозора, разделяя не только Братание, но и чувство долга и общую ответственность, и считать членство в подсекте редкой и элитарной привилегией.

И всё же различные степени обязательств оперативника Руки, его отношения с товарищами по стае и преданность Руке может стать для него причиной стресса. Этот конфликт усиливается, если он держит в секрете своё членство в Чёрной Руке, особенно от остальной своей стаи. Даже если его принадлежность известна товарищам, они могут иногда обижаться на его двойственную преданность, и даже чувствовать себя так, будто они для него всегда на втором месте, особенно если он, кажется, проводит больше времени со своими союзниками-чернoруковцами или на миссиях, чем с ними. Некоторые товарищи с более высоким уровнем Винкулума к нему могут даже серьёзно завидовать Сосункам, разделяющим его «другую жизнь».

Если некоторые из этих союзников принадлежат к конкурирующим стаям, напряжение вполне может достигнуть критической точки, когда оперативник Руки будет пойман между эмоциями своей стаи и своими собственными смешанными чувствами по отношению к товарищу-оперативнику, также оказавшемуся в связке с врагами его стаи. Между тем, его собственная стая гадает, почему он не готов поддержать их и надрать этому чуваку его немёртвый зад.

Как персонаж уравновешивает свои чувства преданности, и как реагирует, когда надо выбирать между ними – это проверка её характера и верности делу Каина. Как ваши персонажи решают эти дилеммы – это их дело. Ваше дело, как Рассказчика – это найти способы превратить этот потенциальный конфликт преданности в проблему для них, как для того, чтобы добавить напряжения и сложностей в текущую историю, так и для того, чтобы обеспечить возможности для повествования.

Новый Джихад

Захват Нью-Йорка Камарильей был беспрецедентным ударом для Шабаша как для секты, а она не принимает проигрыш достойно. Однако Шабаш – и Чёрная Рука – решительно намерена учиться на своих ошибках. Последние разработки на войне между Мечом Каина и камарильскими пешками Допотопных подняли Джихад на новый уровень изощрённости. В этом, как всегда, Чёрная Рука должна указывать путь.

Персонажи ваших игроков, скорее всего, будут отражать большинство или, возможно, *всех* оперативников Чёрной Руки города, что возлагает на них всё бремя защиты города против Камарильи (во всяком случае, в глазах руководства Руки). Если они обнаружат, что архонты Камарильи нацелились на их город, смогут ли они убедить епископа или архиепископа в угрозе или заполучить поддержку соответствующих стай? Как много поддержки и рекомендаций они получат от руководителей Руки в нынешней политической суматохе? Смогут ли они ослабить напряжённость между стаями, организовать какую-нибудь защиту или убедить Камарилью, что в этот раз атака – не такая уж хорошая идея?

Персонажи могут быть членами камута или колонны, отправленной в другой город, который считается потенциальной целью следующего крупного нападения Камарильи (такой как Атланта). Здесь им не хватает как личной мотивации нахождения на своей территории и поддержки собственных товарищей-шабашитов, и любые местные чернорукавцы и Шабашиты-руководители города могут даже посчитать их нарушителями. Они должны наладить союз или хотя бы взаимопонимание с епископами и дуктусами, чтобы выполнить свою работу. Официальные цели их миссии могут включать сбор информации о планах атаки или лидерах врага, обучение шабашевских стай методам партизанской войны (особенно тем, которые включают скорее тайные операции, чем ошеломляющую силу и кровавый хаос), или определение уязвимостей в защите города и убеждение соответствующих местных епископов или дуктусов Шабаша что-то с ними сделать.

Как элитную ударную силу Шабаша, персонажей-чернорукавцев будут призывать играть главную роль в любой осаде или защите – вне зависимости от того, признаются их действия местным руководством Шабаша или нет.

В тылу врага

В Джихаде, как в любой войне, значительным преимуществом обладает та сторона, у которой лучше разведка. Камарилья нашла ей хорошее применение в атаке на Нью-Йорк, но Чёрной Руке не чужды тайные операции – либо по сбору информации, либо по строго

засекреченным действиям, ослабляющим врага задолго до начала самой атаки.

Чёрная Рука может отправить камут персонажей внедриться в цель будущей осады, собрать любую возможную информацию о камарильских старейшинах, текущей политике, расположении убежищ, Элизиумов, Тремерской часовни и других потенциальных целей. Она может стремиться перехватывать камарильских курьеров, определить, какие из молодых детей руководителей города могут поддаться убеждению предать своих старейшин, или какой из городских старейшин способен сплотить силы нескольких фракций, чтобы поддержать защиту города (что делает его основной целью убийства).

Проникновение на камарильскую территорию – это тонкая миссия, особенно учитывая, что обнаружение, или, что хуже, плен может задержать планируемую осаду или совсем её отменить. Определённые цели, такие как Тремерская часовня или самые выдающиеся старейшины, можно захватить только в случае, если они не ожидают атаки. Как только будет обнаружен любой признак активности Шабаша, город его самые опасные обитателей будут чересчур настороже. Доминион, дающий персонажам игроков задания, должен веско подчеркнуть, что их присутствие не должно быть замечено – сейчас не время нарушать маскарад или потакать чьей-нибудь тяге к камарильской крови. По сути, если камут Чёрной Руки обнаружит, что амбициозная стая Шабаша забегает вперёд и проводит собственную маленькую боевую вылазку, её собственная миссия должна быть приоритетной. Это значит, что шабашитам лучше подчиниться всем требованиям или столкнуться с *крайним* неудовольствием Руки. Чтобы достигнуть своих целей, умному агенту Руки в такой момент будет хорошо своевременно использовать убеждение и отсроченное вознаграждение – «Знаете что, когда мы *реально* пойдём на этих ублюдков, я скажу епископу, что вы, ребята, должны быть на передовой. Мы подберём славную сочную цель специально для вас!» – вместо того, чтобы превратить стаю в кашу и потратить собственные ресурсы.

Игроков следует побуждать собирать всю возможную информацию, и даже предлагать планы атаки, основанные на том, что они узнали, такие как лучший способ нейтрализовать примогена Бруха и его троих Детей, выманить регента Тремер из его хорошо охраняемой часовни, где он может быть пойман в ловушку, или назначить датой первого удара день предстоящего открытия Тореадорской художественной выставки, которую собираются посетить большинство старейшин города. И конечно, если они придумают план, то есть шансы, что они также смогут его выполнить... и, возможно, даже позвать на помощь других оперативников Чёрной Руки, или даже нескольких своих товарищей по стае.

Если шпионы сделали свою работу, то как только атака начинается всерьёз, Рука может нанести удар по слабому месту противника и продемонстрировать, как именно подсекта зарабатывает свою ужасающую репутацию – подходящая награда за хорошо выполненную ранее работу.

Колонны

Самой сильной, эффективной стаей Чёрной Руки является колонна. Колонны также наиболее спорны. По самой своей природе они политические мины. У членов колонны нет товарищей-шабашитов – колонна *и есть* их стая, и вполне возможно, что текущее убежище колонны – это их единственное требование к домену. Изначально колонны должны были быть кочевыми, готовыми в любой момент отправиться действовать по зову собравшего их Серафима. В свете текущих событий некоторые колонны осели на одном месте, но другие – по какой-то причине – всё ещё перемещаются.

Если ваши игроки хотят, чтобы их персонажи были членами колонны, решите, какой Серафим (Ижим или Джухах) эту колонну создал, какие у её членов были с ним отношения, и теперь, когда он исчез (загадочно, в обоих случаях) – чем они в настоящий момент занимаются? Что, по их мнению, случилось с ним, и делают ли они что-то по этому поводу, или ждут, чтобы увидеть, вернётся ли он? Решат ли они объединить силы с остальными чернoруковцами или намереваются оставаться независимыми? Как они относятся к колоннам *другого* Серафима – как к противникам или потенциальным союзникам? Остановятся ли они где-нибудь, изображая из себя обычную стаю Шабаша, или будут продолжать путешествовать, или просто отправятся туда, где сейчас происходит бой?

Вам, как Рассказчику, нужно решить, какой была политика Серафима на самом деле, и как много персонажи действительно о ней знают. Были ли персонажи также посвящены в Manus Nigrum, «Истинную Руку»? Какие иные цели миссий это им даёт, особенно в свете внезапного исчезновения Серафима? Какие постоянные инструкции он оставил, что он рассказал им о других колоннах или силах Аламута? Являются ли все персонажи Ассамитами, или это смешанная стая, и что Ассамиты чувствуют по отношению к тому, что сейчас происходит в Аламуте? Заботят ли их вообще древние традиции их клана?

Чёрная Рука в хрониках Шабаша

Возможно, не у всех ваших игроков будут персонажи-чернoруковцы. Тогда как вам представить хронику, в которой чернoруковцы и их

товарищи по стае, шабашиты, будут действовать вместе, чтобы при этом связь с Чёрной Рукой имела смысл, а персонажей-шабашитов не обходили вниманием и не проходились по ним стальными сапогами?

Тайная нежизнь чернoруковцев

Большинство чернoруковцев держит свою принадлежность к подсекте в секрете. Однако есть много уровней секретов, и даже Рука признаёт, что хранить такой секрет от собственной стаи часто бывает очень сложно. Татуировку можно скрыть, но частые исчезновения из общего убежища во время миссии объяснить гораздо труднее, особенно когда у оперативника Руки Винкулум с теми, кого он пытается обмануть. В результате Рука оставляет данный конкретный вопрос на усмотрение оперативника. Если он может держать в секрете своё членство – хорошо; если нет, никто в Руке не станет винить его за раскрытие этой информации. После этого на оперативника Руки налагается обязанность убедить своих товарищей по стае держать его связь с Чёрной Рукой в секрете. Недостаток в том, что это становится уязвимостью; у персонажа есть секрет, который он доверил товарищу, который может использовать его против него. А преимущество, однако, таково, что теперь он может полагаться на свою стаю (в теории, в любом случае), ожидая, что она поддержит его на определённых миссиях, как он сам поддержит их в любом их проекте.

Кому ещё можно доверять?

Если оперативница Руки особенно близка со своей стаей, она может посчитать её более надёжной (и восприимчивой к её желаниям), чем боевой камут, собранный из оперативников, которых она лично не знает. Для некоторых этот уровень знакомства гораздо более ценен, чем годы особой боевой подготовки. А иногда у Чёрной Руки нет времени, чтобы собирать камут, или навыки, которые больше всего нужны на миссии, есть у собственной стаи оперативника, особенно если это требует знания местности. Хотя есть ограничение на количество информации, которую большинство доминионов готовы позволить «обычной» стае Шабаша о том, на что на самом деле направлена их миссия, они также признают, что порой отдельный устранитель Руки и объединённая стая могут сделать работу практически так же эффективно, а достижение результатов важнее элитарности.

На осадах многие чернoруковцы дерутся вместе со своими стаями, а не собираются в отдельный камут. Это помогает защитить «прикрытие» оперативника как члена подсекты и из-за его присутствия в стае выставить её в более выгодном свете (некоторые доминионы придерживаются невысокого мнения о стаях, в которых вообще нет чернoруковцев). На самом деле, любая история, основанная на осаде – либо на нападении на камарильский город (включая миссии по сбору

информации, предшествующие самой атаке), либо на защите города Шабаша от вторжения Камарильи – в равной степени хорошо работает со стаей Шабаша, как и с камутом Чёрной Руки. Некоторые детали могут меняться (например, как много все персонажи знают о своей миссии, или кто на самом деле даёт им задание), но сама ситуация – нет.

Вкратце, только то, что персонаж одного игрока – черноруковец, не значит, что он должен исключать остальных членов своей стае из всех своих интересных занятий или сбегать, чтобы присоединиться к какому-то элитному корпусу крутых парней, когда для истории лучше держать группу вместе. Рука – это гибкая организация, которую больше заботят результате, чем метод, использованный для их достижения, и она часто даёт успешному агенту довольно много свободы, пока результаты не заставляют себя ждать. Это значит, что у вас, как Рассказчика, есть возможность устроить ситуацию так, чтобы у всех был шанс поучаствовать.

Правдоподобное отрицание

Со стратегической точки зрения Руки, наличие черноруковца, способного позвать свою стаю на подмогу, даёт несколько явных преимуществ. Особенно в тех регионах, где черноруковцев много, или где Чёрная Рука должна действовать деликатно по политическим причинам, стая оперативника становится скорее активом, чем помехой.

Репутация Чёрной Руки в Шабаше очень сильна, но её официальная политическая позиция довольно консервативна и обычно поддерживает текущую политику руководства. Это не обязательно отражает её насущные цели, но такова репутация, которую она должна сохранять, чтобы поддерживать свою свободу действий в Шабаше. Поэтому некоторые виды миссий, какими бы выгодными они не были для политической программы действий Руки, слишком дорогостоящи, чтобы можно было напрямую с ними связываться.

В подобных случаях более эффективный подход – это «помочь» случиться событиям, которые подходят целям Руки, но их нельзя отследить обратно к ней напрямую, и чтобы эмиссары могли поклясться, что ничего не знали, и при этом даже говорили правду. Правдоподобное отрицание – это сильное оружие арсенала Чёрной Руки, и именно помощь рядовых шабашитов (в стае у которых может быть или не быть черноруковец) делает это осуществимым. Иногда у стаи Шабаша вообще нет связей с Чёрной Рукой, но она может сильно желать заняться конкретной миссией из-за старых обид, жажды захватить территорию или какого-нибудь особого интереса. Конечно, необязательно, что её агентам в этом отношении расскажут всю правду, что или зачем они делают – лишь столько, чтобы заставить их страстно выполнить требуемое. На самом деле, они могут даже не знать, что работают на Чёрную Руку...

Консультанты, независимые подрядчики и шпионы

Чёрная Рука очень скрытна относительно своих миссий, планов и действий, и чаще всего скрывает даже свои самые выдающиеся успехи – но это не значит, что порой она не находит причины призвать достойных доверия или талантливых индивидов не из собственного числа.

У Чёрной Руки есть союзники в Шабаше, которые оказывают услуги на полурегулярной основе: информаторы и шпионы; поставщики оружия, амуниции или транспортных средств; водители и пилоты. Они также могут призвать местных «проводников» там, где нет доступных чернорукoвцев, или политических союзников, задолжавших Руке услугу или поддерживающих дело Руки по собственным причинам. Конечно, у Руки есть свои специалисты, но иногда один или двое чернорукoвцев, компетентных в конкретной специальности (такой как более экзотические науки, древние языки, оккультные исследования или даже высокотехнологичное оружие или средства связи), либо недоступны, либо не могут вовремя приехать туда, где они нужны.

Стирая границы

Вполне возможно, что «консультанты», лучше всего подходящие для конкретного задания, даже не шабашиты. И у Камарильи, и у Независимых Кланов есть выдающиеся учёные-Ноддисты и специалисты, чьё экспертное мнение может быть столь же полезно для Чёрной Руки. Рука также находит применение посторонним, чьи навыки не настолько уникальны – в качестве приманок, козлов отпущения или источников информации об их более осторожных старейшинах. Даже среди чернорукoвцев иногда всплывают слухи о том, сколько агентов и шпионов на самом деле у Серафимов в Камарилье, или какие высокопоставленные камарильцы могли втайне отдать свою верность Избранникам Каина.

Хотя оперативник Руки может отправиться в Камарилью под прикрытием или даже завербовать камарильского Сородича, чтобы он работал на благо Руки, не все консультанты или другие контакты Руки понимают, кому они предоставляют информацию. Говорят, что какое-то количество опытных оперативников Руки создали личности камарильцев или анархов, чтобы лучше поддерживать ценные контакты. Иногда чернорукoвцу удивительно легко убедить неопытного, но амбициозного анцилла, что он работает на загадочного старейшину, заинтересованного в своём будущем, или что он архонт, расследующий дела других Сородичей, которые ему всё равно не нравятся. Несомненно, в Последние Ночи учёные-ноддисты обеих сект страстно желают сравнить предположения и доказательства, и может не слишком интересоваться политической

принадлежностью других.

Вкратце, если индивиду, с которым консультируются или которого используют как источник информации, не нужно знать, что он говорит с Чёрной Рукой – он этого не узнает, и это в той же мере относится к персонажам игроков. Не все хроники, включающие Чёрную Руку, должны использовать подсекту в качестве протагониста или союзника – Рука также становится хитрым и грозным противником, как открыто, так и скрытно. Если персонажи ваших игроков принадлежат к Камарилье, они могут даже не понять, что находятся в хронике по Чёрной Руке, пока не будет слишком поздно…

В таких случаях ответственный доминион (возможно, по предложению персонажа игрока) может посчитать, что Руке будет выгодно пригласить постороннего консультанта или подрядчика из Шабаша, который по необходимости предоставит своё экспертное мнение, услуги или знания – либо из верности, либо за какую-нибудь плату, и не будет задавать слишком много вопросов. С такими посторонними лицами Рука любит поддерживать простые взаимоотношения, и не открывать больше информации о собственной политике действий или больших интересах, чем абсолютно необходимо, так что она предпочтёт, чтобы один конкретный агент (такой как персонаж, который первым предложил это) был единственным связным и контактом этого стороннего консультанта.

Как держать всё под контролем

Чёрная Рука – это очень могущественная группа Каинитов, самой репутации которой достаточно, чтобы обеспечить её врагам бессонные дни. Однако большая часть этой репутации – мистика: в реальности Руку больше боятся, чем видят. Вам, как Рассказчику, нужно усилить эту таинственность, но также держите могущество (и любых чрезмерно буйных игроков персонажей-черноруковцев) в рамках, чтобы они не вырвались из-под контроля. Вы не хотите, чтобы вас обязали действительно устроить Геенну, а просто желаете дать своим игрокам адекватное сопротивление. Не позволяйте ему зайти настолько далеко.

Чёрная Рука любит держаться в тени. Специально подчеркните игрокам, что Рука пять столетий держала в секрете большинство своих действий. Скрытный подход стал формой искусства, и продуманные, незаметные действия, идущие Руке на пользу, вознаграждаются. След из трупов шириной в километр никого не впечатлит и на самом деле может втянуть оперативника в серьёзные неприятности с начальством. Время для всеобщей жестокости будет, но оно наступит по расписанию Руки… или персонаж не доживёт до возможности увидеть его.

Злоупотреби им и потеряй его. Персонаж-черноруковец, злоупотребляющий своим статусом, может получить предупреждение – или хуже – от местного Начальника Дозора или доминиона; другие оперативники Руки будут считать его экстравагантным глупцом, а доминионы перестанут избирать его в камуты. (см. «Правило одного вызова» во вставке ниже). Сделайте так, чтобы его статус в Чёрной Руке что-то значил, либо был ему на руку, либо наоборот, в зависимости от того, как он себя ведёт.

Личные цели против политики. Цели персонажа игрока (или Рассказчика) часто являются очень личными, и поэтому, хотя Чёрная рука не будет *мешать* им в достижении этих целей, она не будет делать ничего (в любом случае, открыто), чтобы помогать. В конце концов, черноруковец должен быть способен самостоятельно разобраться с «незначительными вопросами», и не то чтобы у него не было стаи, способной помочь ему. Помогайте своим игрокам создавать личные цели и находите способы, с помощью которых их персонажи могут добиться успеха, по шагу за раз. Заставьте их работать над ними, но не делайте это так, чтобы они чувствовали себя просто обязанными призвать на помощь превосходящую огневую мощь, чтобы достигнуть этих целей.

Статус позволит вам добраться лишь досюда. Следите за тем, как персонажи-черноруковцы (неважно, принадлежат они игрокам или Рассказчику) могут использовать своё членство и точки статуса (а значит, влияние), взаимодействуя с другими оперативниками Руки. Эти точки отражают, как много у персонажа «преимущества» в убеждении других оперативников Чёрной Руки помочь ему. Однако, это не частная горячая линия Центрального Управления Руки. Персонаж может связаться лишь с теми оперативниками, которых он уже *знает* по истории – таких, как его наставник, Начальник Дозора, дуктус камута, или, возможно, другие оперативники, с которыми он работал раньше и знает, как с ними связаться. Эти персонажи лишь настолько «доступны», насколько вы это позволите. Такие персонажи очень полезны для вас, так как могут указать персонажам игроков на след, сказать им, когда они отклоняются от целей Руки или дать ещё какие-нибудь указания – помощь не обязательно должна выглядеть как камут устранителей, когда добиться цели поможет небольшой здравый совет от наставника.

Репутация уведёт вас даже дальше. В не столь механической манере отслеживайте то, что другие персонажи-шабашиты или черноруковцы слышали о том, что сделал персонаж – и убедитесь, что к нему относятся соответствующе. Уважение или даже благоговение со стороны персонажей Рассказчика может побудить игрока преследовать статус как цель, измеряемый не в точках, а в том, как его персонажа воспринимают и оценивают в игре. Но уважение в Шабаше и уважение в Чёрной Руке могут быть совершенно разными вещами; то, что

улучшает репутацию Сосунку Шабаша, может серьёзно повредить репутации оперативника Чёрной Руки. Чьё уважение действительно имеет большее значение для них? И заработает ли текущий план действий персонажей им уважение, которого, по их мнению, они заслуживают – или такую дурную славу, которую они будут пытаться искупить вечно?

Помните, что оперативники Чёрной Руки также являются верными шабашитами. Они с той же степенью вероятности будут вовлечены в любой сюжет шабаша, как другие члены их стаи, и на самом деле, так и должно быть. Хотя у них могут быть дополнительные контакты и ресурсы, к которым можно обратиться в случае крайней необходимости (в зависимости от их ранга и связей в самой Руке), Рука не будет вытаскивать их всякий раз, когда они по глупости попадут в неприятности. Если они не на задании Руки, ожидается, что они будут способны сами о себе позаботиться, как и их товарищи по стае.

Правило одного вызова

Чёрная Рука всё же оказывает определённую степень поддержки своим оперативникам; товарищи-черноруковцы обязуются приходить другим на помощь в час нужды. Однако терпение Руки ограничено, когда дело касается оперативников, которые кричат о помощи всякий раз, когда оказываются в беде. В терминах игровой системы это отражается «Правилом одного вызова». Правило одного вызова значит, что любой черноруковец может использовать свои точки Членства в Чёрной Руке, чтобы позвать других черноруковцев помочь в данной истории, но если он так поступает, *лучше, чтобы эта помощь действительно была ему нужна*. Если те, кого он позвал на помощь, посчитали его вызов оправданным (то есть, если Рассказчик решает, что эти персонажи посчитают это оправданным вызовом), тогда он получает право сделать так снова и в следующей истории. Однако, если по мнению этих товарищей-черноруковцев, ответивших на вызов, он просто потратил их драгоценное время или, для начала, ему не следовало быть настолько глупым, чтобы вляпаться в подобную неприятность, тогда его уровень потенциала в отношении Дополнения «Членство в Чёрной Руке» просто уменьшается на одну точку. Для возвращения этого потерянного статуса он должен сделать что-то захватывающее, чтобы впечатлить своих товарищей-черноруковцев, самостоятельно, без помощи. Или, ответив на призыв о помощи другого черноруковца, он должен показать, что он не такой большой идиот, каким показался.

Другими словами, можете использовать репутацию персонажа в Руке или ответ его начальства, чтобы помешать ему вызывать тяжёлую кавалерию всякий раз, как он думает, что его нежизнь в опасности. Если он всегда ожидает, что его спасут, или пытается

использовать Руку как личный ударный взвод, он должен пожинать последствия своих действий.

Игра в Хронику секретов

Одна из самых крутых вещей, касающихся Чёрной Руки – это её невероятная аура секретности. Она больше, чем любая другая фракция, разыгрывает свои карты втайне от остальных игроков и держит свои неудачи – и даже большинство успехов – при себе. Политические цели руки преуменьшаются, её точная численность неизвестна, а её практики, убеждения и планы на будущее сокрыты под усиленной вуалью молчания.

Но как это работает в условиях игры, в которой либо Рука занимает центральное место, либо стая персонажей, в которую входит чернорукавец? Как вам сделать секреты и загадочную природу подсекты частью вашей истории... особенно если ваши игроки уже прочли эту книгу, включая все вставки?

Культы и заговоры

Чёрная Рука – это классическое секретное общество с иерархичной структурой, а также политическими и мистическими целями. В её основе лежит собрание особых убеждений, которые она показывает

лишь членам своего сообщества, и они открываются им по мере того, как отдельный черноруковец проходит через этапы кадета, новобранца, полноправного члена и доминиона, хотя большинство никогда не поднимутся настолько высоко, чтобы узнать все секреты, хранимые лидерами подсекты.

Внутренние дела

Ради сохранения загадочности Чёрной Руки неприкосновенной мы рекомендуем вам не открывать секреты Руки, если только все персонажи игроков не являются её членами – чем меньше ваши игроки будут знать о Руке, тем более сильное, даже зловещее присутствие и воздействие на вашу хронику она окажет. Сохраните эти секреты для хроники, в которой все участники будут черноруковцами, или просто вообще никогда их не раскрывайте. Всегда есть другие вещи, в которые могут вмешаться ваши персонажи.

Обратите внимание, что многие из принципов, представленных здесь, в равной степени верны для полностью Тремерской хроники, но никому не говорите, что мы это сказали.

Она учит кодексу поведения и дисциплине, подчёркнутому повиновению лидерам, преданности долгу и сильные принципы служения высшей цели. Чёрная Рука также обучает своих членов особым навыкам, помогающим им в достижении своих целей и изучении загадок подсекты. От черноруковцев она требует серьёзных и ограничивающих клятв – над которыми не смеет насмехаться ни один вамп, вообще осознающий могущество кровавой магии.

Используя эти элементы, вы можете представить членство в Чёрной Руке как привилегию, ради которой надо трудиться, где каждый уровень доступа открывает новые возможности и ещё больше кусочков огромной взаимопересекающейся головоломки. Заметьте, что «уровень доступа» не значит, что после того, как ваши персонажи станут полноправными членами, они не узнают новых откровений, пока не станут доминионами; секреты Руки гораздо более разнообразны и сложны, чем это. Мир Тьмы таит различные секреты и откровения, и не все из них появляются в Книге Нод.

В зависимости от типа разгадываемой загадки, а также природы и истоков медленно поднимающегося на поверхность «секрета», применяются те же общие принципы, и неважно, все ли персонажи являются черноруковцами. Никогда не открывайте им все тайны за один раз, делите их на части и выдавайте постепенно, и пусть они всегда жаждут большего.

Как сохранить тайны

Попросите своих игроков не читать эту книгу, чтобы они действительно узнавали секреты по мере игры. Мы знаем, что некоторые игроки прислушаются к этой просьбе, а другие нет, но попробовать стоит. Убедитесь, что они узнают всю информацию, необходимую чернoруковцам-новичкам, и дайте им кредит доверия, если случится что-то такое, о чём персонажи должны были знать, но о чём вы, возможно, забыли упомянуть. Если ваши игроки достаточно верят вам, чтобы играть, не зная всей подоплёки, тогда играйте честно – не придирайтесь к терминологии. (Мы попытались разместить действительно секретную информацию на вставках, так что вы можете скопировать определённые страницы и вырезать эти части, если хотите ознакомить их с обстановкой таким образом. Или, если у вас есть актёрские способности, зачитайте игрокам соответствующие отрывки за персонажа так, как если бы рассказчик обращался прямо к нем на учебной лекции).

Придумайте несколько сюрпризов. Если ваши игроки в любом случае собираются прочесть книгу, предупредите их, что кое-что измените. Вообще, можете свободно что-то менять. Вы не обязаны придерживаться того, что написано в этой книге, если у вас есть другая идея, или если вы хотите закрутить сюжетный поворот, которого игроки не ожидают. Добавьте несколько намёков или измените причины, стоящие за событием. Добавьте персонажей и мини-сюжетов. Добавьте целый уровень заговора – возможно, на самом деле *Manus Nigrum* не пропала, или, возможно, Камарилья тоже внедрилась в Руку. Возможно, Чёрную Руку возглавляет Ижим, а пропал Джалан-Ааджав. Возможно, есть тайный альянс между Рукой и камарильской фракцией единомышленников (тоже весьма секретной), и они начинают всерьёз сравнивать записи сейчас, когда Геенна уже почти на пороге. Будьте креативны. Обратите внимание, что это легче всего сделать на уровне самого сюжета – то есть, пусть ваша история основывается на чём-то, чего не рассказывает книга, или не рассказывайте все подробности (или даже правду) об этом. Если ваши игроки погрузились в действия загадочного доминиона, подкидывающего им дразнящие улики о чём-то, о чём вроде бы больше никто не знает – и похоже, что он никогда не говорит с другими – какое значение имеет то, знают ли они о Таль'маэ'Ре или нет?

Не позволяйте им мухлевать. Будьте строги. Следите за разницей между тем, что знает игрок, и что должен знать его персонаж. Усильте разницу, но также убедитесь в том, что ваши игроки понимают, что вы не пытаетесь обмануть их с помощью невежества их персонажей. Учиться с опытом должно быть нормально – даже на собственном горьком опыте – если только они действительно не сделают что-то невероятно тупое, когда недостаток неизвестных персонажу знаний не

был проблемой. Другими словами, у них будет меньше причин мухлевать, если они будут знать, что отыгрыш несведущих персонажей (даже если игроки знают большее) не заведёт их в передрягу, из которой они не смогут выбраться. Вы можете даже продемонстрировать это, позволив им встретить персонажа, который определённо знает меньше, чем они – и честно его играть.

Создайте настроение откровения. Заложите атмосферу тайны и предвкушения с самого начала. Подстройте загадку или заговор к личным интересам персонажей (и игроков) в Мире Тьмы, будь то предстоящая осада, расследование того, что случилось с сиром товарища по стае или обнаружение новых Ноддистских откровений. Оставьте странный обрывок информации – пусть стая встретит или поможет странному Каиниту, о котором больше никто ничего не знает (или пусть он обратится за помощью к *ним*). Пусть персонажи станут свидетелями какого-то необычного (явно сверхъестественного) события, которое, по-видимому, им только показалось, или такого, о котором один или два других свидетеля отказываются говорить (или вообще отрицают, что что-то видели). Дайте им перехватить сообщение или посылку, по-видимому, предназначавшуюся кому-то другому, и саму по себе настолько интригующую, что они не смогут удержаться от попытки узнать о ней побольше. Пусть какой-нибудь незнакомец ошибочно посчитает их теми, кто «в курсе», и пусть всё становится всё более и более странным с этого момента. Во многих сюжетах, где надо докопаться до истины, персонажи не отправляются искать историю, она сама приходит и находит их.

Как сделать историю личной

Истории больше всего значат для персонажей (и игроков), когда они фокусируются на проблемах, имеющих для них личное значение, либо как для стаи, либо для отдельного индивида. Используйте личные Дополнения, Пути, союзников, наставников, товарищей по стае, особые интересы или цели, амбиции персонажей – что угодно, что обеспечивает личную мотивацию – как зацепки, позволяющие втянуть их в историю, и сделайте секреты, которые они изучают, важными для них на личном уровне. Личной зацепке нужно быть достаточно значимой для персонажа (и интересной для игрока), чтобы побудить их поучаствовать в ситуации, даже когда любой здравомыслящий индивид (живой или неживой) повернулся бы и пошёл прочь. Например, активный интерес Фокса Малдера к делам «Секретных материалов» начался, когда он был ребёнком и считал, что его сестру похитили пришельцы, и по меньшей мере некоторые из множества загадок «Секретных материалов» относились к этой сюжетной линии.

Обратите внимание, что многие игроки пытаются избегать создания таких зацепок, потому что всё, что Рассказчик может использовать

против них, воспринимается уязвимостью, слабостью, которая будет использована в игре. Это правда, но лишь до определённого момента. В чём вам нужно убедить своих игроков, так это в том, что уязвимости персонажа – это именно то, что делает истории о них интересными. А затем найдите способы сделать их интересными, но не обязательно опасными (во всяком случае, не всегда). Помогите своим персонажам создать личные зацепки, которые не вращаются вокруг вопросов нежизни и Окончательной Смерти, и поищите способы втянуть их в историю, где данная конкретная зацепка также может повлечь личную выгоду, из-за которой, возможно, стоит рискнуть.

Личные истории фокусируются как на игроках, так и на их персонажах, и игрокам обычно нравится быть в центре внимания. Они просто предпочитают быть главными героями и в некоторой степени контролировать то, что случится дальше, а не быть беспомощной жертвой сюжета.

Загадочность тайн

Присоединиться к Чёрной Руке нелегко; она отбирает только лучших (по собственному определению) и уничтожает любого, кто не добивается успеха. Инструкторы Чёрной Руки заставляют своих кадетов несколько раз пережить горький опыт, чтобы испытать их преданность, смелость и изобретательность, и настаивают на гораздо более строгом уровне дисциплины и повиновения начальству – чему большинство шабашитов даже не представляют, что могут подчиниться. Поэтому, разумеется, большинство шабашитов не приглашают присоединиться к Руке.

Подготовка сложна по двум причинам: во-первых, Рука должна научить многому, а времени на это мало, и ей нужны оперативники, которые быстро схватывают. Во-вторых, перенесение трудностей (будь то общий с другими кадетами опыт или свой собственный) ради вступления в элитную группу с высокой избирательностью оказывает весьма значительный психологический эффект (известный женским университетским клубам и братствам уже многие десятилетия, не говоря уж о военных академиях). По сути, это заставляет кадета высоко ценить свою принадлежность к группе и чувствовать себя так, будто он действительно чего-то достиг, когда он наконец добивается успеха. Опыт привязывает его к группе и её членам сильнее, чем простое принесение клятвы и несколько рукопожатий. Учебные миссии Чёрной Руки обучают не только навыкам, они учат самой культуре подсекты, и в своём стремлении преуспеть кадет впитывает культуру и ценности наряду со специфическими приёмами. Последний экзамен, в частности, это испытание персонажа (смотрите вставку в этой главе), и оно предназначено, вместе с последующим ритуалом инициации, ритуально

изобразить вторую смерть кадета – и передачу его нежизни после этого события делу Избранников Каина.

Рассказчиков побуждают отыграть этот аспект подготовки Чёрной Руки – персонажи игроков даже могут быть кадетами на своём последнем году обучения в учебном лагере. Начните с нескольких учебных миссий, покажите им, что случается с «провалившимся» кадетом (предпочтительно с помощью персонажа Рассказчика, или просто расскажите им об инциденте, случившемся на подготовке ранее). Затем проведите их через Испытание Второй Смерти (предпочтительно, один на один, чтобы каждый реагировал, не зная, что другие проходят то же самое) и формальную инициацию. Отыграйте их период «новобранцев», когда они снова должны проявить себя перед опытными агентами Руки. Заставьте их заслужить привилегию членства и весь статус (и долг), который она влечёт за собой.

Откровения

У Чёрной Руки есть собственная иерархия секретов, открываемых лишь верным чернорукавцам – и лишь после того, когда они заслужат право знать. Некоторые из этих секретов – философские; обширная библиотека Комментариев и других трудов стратегов и учёных Чёрной Руки охватывает широкое разнообразие чрезвычайно интересных в Последние Ночи тем, но по обоснованным причинам эти причины держатся в тайне от посторонних. Некоторые секреты политические – происходящее на высших уровнях руководства Руки, их отношения друг с другом, с руководством Шабаша (включая кандидатов на регентство, предполагая, что этот вопрос не был решён в вашей хронике), а также их обсуждаемая сеть агентов и шпионов не только среди Шабаша, но, возможно, и среди высших эшелонов Камарильи. Некоторые секреты касаются частей Книги Нод, знаков и знамений, или источников мистической информации, к которой допущены не все члены подсекты. Другие секреты погребены в прошлом: манипуляции Таль'маэ'Ры и возможное присутствие пока не обнаруженных агентов так называемой «Истинной Руки», чьи цели неизвестны; загадочная судьба по меньшей мере одного из бывших Серафимов, не говоря уж о последних трёх, чьё исчезновение всё ещё не объяснено до конца; или любые прошлые действия Руки, о которых кому-то теперь придётся пожалеть.

То, как много узнают ваши персонажи, зависит от степени их любопытства – и дразнящей природы ключей к разгадке, которые вы кладёте у них на пути. Если погружение в секреты подсекты – это что-то, во что они захотят вонзить клыки, потратьте время на то, чтобы хорошо их продумать.

Лишь для глаз Рассказчика: Испытание

Второй Смерти

Как мистическое секретное общество и боевой культ, Чёрная Рука разработала ряд инициаций, через которые должны пройти их члены, чтобы повысить свой ранг. Для кадета, стремящегося доказать свою ценность ради принятия в Руку и получения татуировки, цена неудачи в обучении очень высока, о чём ему известно с первой ночи пребывания в подсекте. Те, кто не добиваются успеха, гибнут. Цена неудачи ясно была продемонстрирована потерей одного или нескольких его товарищей-кадетов, иногда во время этих пяти лет обучения.

Точное время инициации никогда не устанавливается заранее. Кадеты не знают, когда ожидать её, или даже (сначала) что происходит. На вступительном инструктаже обычной полевой миссии кадетам говорят, что одного из них посчитали недостойным чести, к которой все они стремятся. Эта миссия будет охотой, а провалившийся кадет должен стать добычей. Они получат конкретные приказы в поле в частном порядке; в это время охотникам разрешено перегруппироваться и начать.

Каждый кадет отправляется в отдалённое место с доминионом Чёрной Руки, передающим ему указания. Когда каждый кадет открывает свой конверт, он читает свой приговор: он провалился и является целью охоты своих товарищей. Тогда доминион спрашивает его, как он хочет встретить свою Окончательную смерть, объясняя, что если он просто сдастся, его смерть будет быстрой и милосердной. Если он попытается защищаться, он сможет по меньшей мере умереть, сражаясь. Если он бежит, он попытает свои силы с охотой (хотя он знает, что его шансы точно невелики). Или, если он предпочтёт, он может использовать ритуал «Поцелуй Гадюки», чтобы положить конец собственной нежизни.

Вся суть испытания – увидеть, что кадет сделает дальше, столкнувшись со своей Окончательной Смертью, полностью безнадёжной ситуацией – потерпеть неудачу после столь долгих стараний, зная, что неудача непростительна. На самом деле, если обучение не прошло даром, возможность неудачи кажется кадету гораздо хуже, чем уничтожение. Доминионы не рассчитывают на конкретную реакцию. Они редко действительно применят смертную казнь, не считая случаев презренной трусости. Практически во всех случаях, как только кадет сдавался или был подчинён (на самом деле, это единственное, что ритуал «Поцелуй Гадюки» сделает с ними на этой стадии), доминион отменяет приговор Окончательной Смерти во имя Каина, если кадет признаёт себя готовым принять окончательную инициацию, зная, что с этой ночи и впоследствии он действительно мёртв, и его нежизнь больше ему не принадлежит.

Испытание Второй Смерти – это окончательная проверка перед

ритуальной инициацией кадета в Чёрную Руку. О ней запрещено говорить снова, или давать указания или намекать на неё любым будущим кадетам и потенциальным новичкам.

Но даже после принесения клятвы, участия в Братании и наблюдения за тем, как татуировка выжигается на его ладони, ни один бывший кадет полностью не уверен в том, был ли его ответ верным или нет...

Даже Уинтеру пришлось потрудиться, чтобы открыть представленную в некоторых из этих глав информацию, хотя она вовсе не была особо «секретной», просто не общеизвестной. Решите, что игроки могут легко узнать, а что ещё надо будет раскопать. Расположите информацию по слоям, решите, какие персонажи Рассказчиков что знают, и как легко их найти и убедить поделиться своими знаниями. Пусть это потребует некоторых усилий (или убеждения, заключения сделок, доказательства, что персонажи достойны), но не делайте это невозможным. Никогда не позволяйте игрокам находить *все* ответы за одну историю, всегда оставляйте невыясненные вопросы. Всякий раз, когда кажется, что они докопались до истины, будьте готовы представить новую загадку или развитие действий. Если вы сможете оставаться на несколько шагов впереди, вы сможете занять их на долгое, долгое время.

Сюжеты историй

Чёрная Рука предлагает широкое разнообразие возможностей развития истории для исследования вами и вашими игроками. Далее приведены несколько идей, призванные включить ваше творческое воображение и проиллюстрировать несколько разных направлений, которые вы можете избрать для своей хроники по Руке.

Ноддистский артефакт

Археологические раскопки в отдалённой части мира обнаружили какой-то необычный резной предмет внутри того, что, кажется, когда-то было гробницей. В зависимости от размера предмета, артефакт может до сих пор находиться в своём изначальном месте, или, возможно, его упаковали для дальнейшего изучения в местном университете или музее. Хотя проект до сих пор держат в строгом секрете, некоторые фотографии могли просочиться и попасть в руки черноруковца, возможно, даже персонажа игрока, который, как известно, сильно интересуется ноддистской тематикой. Персонаж может решить провести собственное расследование, или его могут отправить вместе с камутом (или как члена Чёрной Руки с обычной стаей Шабаша) расследовать случай подробнее, сделать снимки и снять копии со всей доступной документации – возможно, даже украсть сам

артефакт. Когда они начинают расследование, стая сталкивается со вмешательством пары камарильских архонтов, которые тоже интересуются артефактом, но по совершенно иным причинам; они пришли уничтожить его, а не позволить правде о Допотопных стать известной...

Спасательная операция

Шабашит попал в руки Камарильи; его товарищ по стае, чернoруковец, зовёт на помощь другого персонажа-чернoруковца и свою стаю Шабаша, чтобы спасти его до того, как шериф камарильского Принца запытает пленника до Окончательной Смерти, или хуже – заставит его говорить. Они должны либо спасти пленника, или, если спасение невозможно, уничтожить его. История может быть простым спасением, или же может усложниться впоследствии. Предположим, что пленник был предан в руки Камарильи, и тот же самый предатель пойдёт на всё необходимое, чтобы защитить своё собственное немёртвое существование? Или, может, его «поимка» – это на самом деле дезертирство к врагу? Или, возможно, пленник – наживка, чтобы поймать даже более важную добычу?

Просто тренировка

После значительного поражения в бою с Камарильей – провала крестового похода, уничтожения группы рейдеров или даже потери значительной территории при камарильском наступлении – местный епископ решил, что стае персонажей нужна дополнительная боевая подготовка, под не таким уж терпеливым взглядом и требовательными стандартами доминиона Чёрной Руки. Их подготовка тяжёлая и жёсткая (хотя она может использоваться, чтобы оправдать трату опыта на повышение соответствующих черт), и они всё сильнее устают от резких приказов и постоянной муштры своего наставника. Но одной ночью учебная вылазка на камарильскую территорию быстро превращается в настоящую, когда оказывается, что котерия архонтов, которая просто не по зубам персонажу, знает их цели и ожидала их, готовая к бою. Их инструктор-доминион даже может быть серьёзно ранен или пойман в бою. Отработка навыков быстро становится испытанием сообразительности, недавно изученных навыков и тактики выживания, когда персонажи пытаются либо просто сбежать, либо узнать, как Камарильцы узнали о деятельности Шабаша, и, возможно, что-то с этим сделать. Если персонажи ещё не являются членами Чёрной Руки, успех на такой миссии может заработать им сокровенное приглашение, особенно если они смогут вытащить из опасности их прежнего наставника.

Инквизиция Шабаша

Инквизиторы в своих красных облачениях и капюшонах, скрывающих лицо, заставляет содрогаться практически всех Шабашитов, но напряжённость между Инквизицией и Избранниками Каина особенно высока. В последнее время Инквизиция начала искать слабости в кажущемся неуязвимым внешнем облике Руки, и одну они нашли – оперативники под прикрытием, чей статус их как черноруковцев не известен общественности. Разумеется, если Чёрной Руке нечего скрывать, то почему столь многие её члены прячут свою натуру за личиной «обычного» шабашита? Возможно, если бы консистория знала, как много у Чёрной Руки оперативников в Шабаше, они бы поняли, какую потенциальную угрозу представляет собой исключительно скрытная подсекта.

Расследование Инквизитора включает «рутинный опрос» любого Сосунка в домене, индивидуально и в частном порядке, а также неожиданно показываться на различных ритуалах. Его легенда – это расследование слухов о двойном агенте Камарильи, так что любую подозрительную активность (особенно отсутствие на ритуалах или не участие в деятельности стаи, необычайный успех в рейдах, чрезмерные знания о Камарилье или хорошую осведомлённость о камарильских территориях) он может посчитать подозрительной. Хотя Инквизитор с радостью обнаружит настоящих двойных агентов, если найдёт их, на самом деле он будет пытаться оказать достаточное давление на скрывающихся черноруковцев, чтобы им пришлось открыть свою принадлежность к Руке, чтобы доказать свою невиновность в других обвинениях. Как только их принадлежность становится достоянием общественности, Инквизитор извиняется за ошибку и отпускает обвинённого. Однако после этого секрет персонажа скомпрометирован и Рука больше не может использовать его как потенциального шпиона или тайное оружие.

И, конечно, это случается именно в то время, когда персонажа-черноруковца просят поучаствовать в какой-то очередной очень секретной миссии для Руки, так что его отсутствие на ритуале или другое подозрительное поведение в глазах Инквизитора практически гарантировано.

Паломничество к Плачущему Камню

Персонажи присоединяются (или начинают) паломничество к легендарному Плачущему Камню, чтобы исполнить обеты, данные ими при инициации в Чёрную Руку. Они, вероятно, будут не единственными чернорукавцами, занимающимися этим делом; из соображений безопасности стаи паломников обычно несколько больше обычного камута. Это также позволяет Рассказчику добавить нескольких своих персонажей, чтобы дополнить стаю паломников, по меньшей мере, одним, который, вероятно, служит проводником. Путешествие длится долго и полно многочисленных опасностей, поскольку пилигримам приходится преодолевать огромные расстояния по суше и по морю, пробираться через территорию камарильских принцев, иностранные города Шабаша; открытую дикую местность, где мало добычи; а также домены так называемых «независимых» кланов, включая Ассамитов, по мере приближения к пункту их назначения. Плачущий Камень расположен где-то в Ираке, сокрытый природными особенностями земли и искусной древней магией. Он также находится в опасной близости от Аламута; персонажи (особенно если среди них есть отступники Ассамитов) должны сделать всё возможное, чтобы не попасться на глаза Ассамитам-Лоялистам, которые вряд ли будут рады чужакам на своей родине.

Путешествие в той же мере духовное, что и физическое; легенда о слезах Циллы – это часть самого сердца апокалиптической мифологии Чёрной Руки, и игроки должны на пути столкнуться с личными

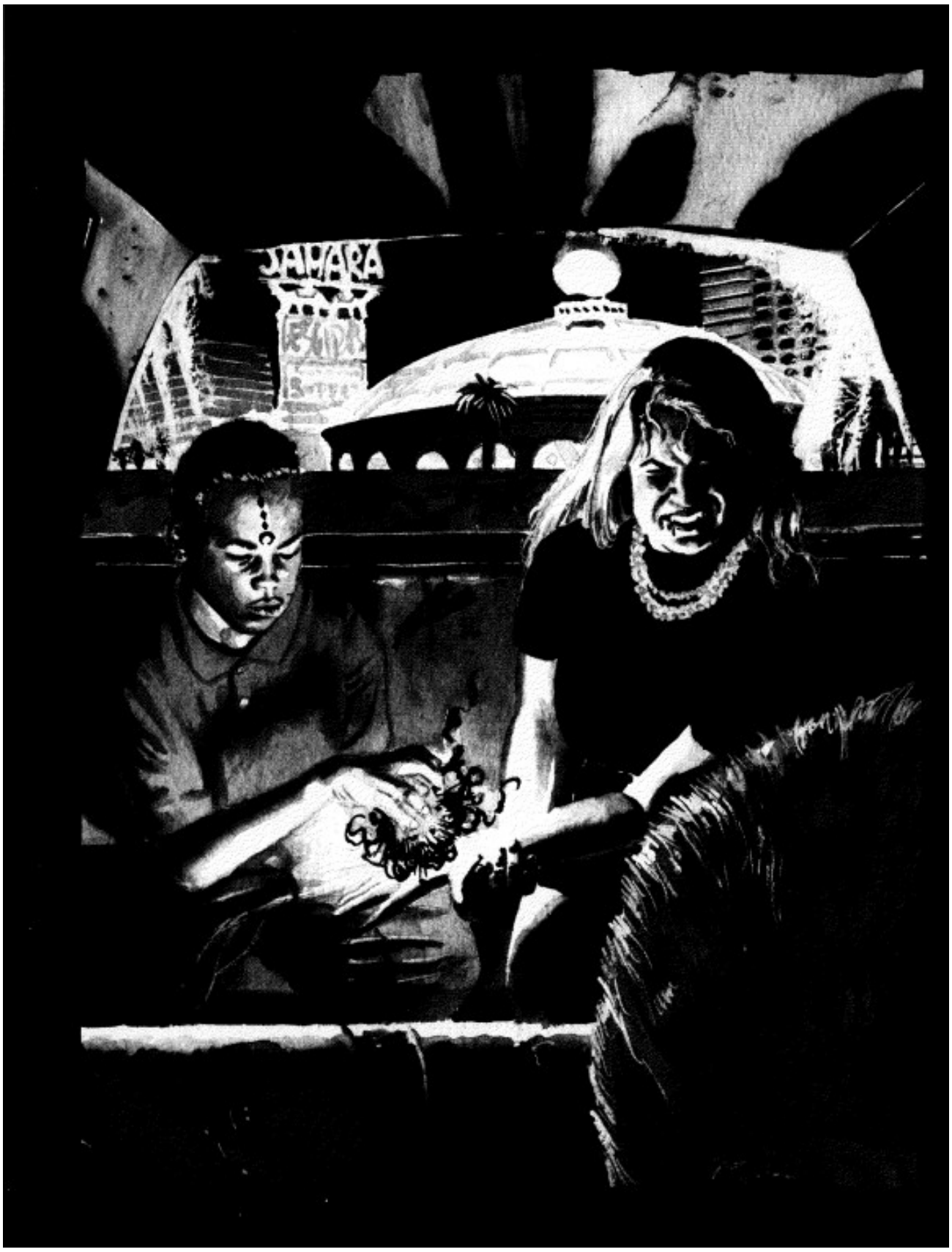
испытаниями, демонстрирующими их готовность к причастию, которого они жаждут. Такие испытания должны разрабатываться отдельно для каждого персонажа, испытывая их преданность путешествию, Чёрной Руке, веру в обещание Каина и их собственное понимание того, где их место в подсекте и её целях.

Сама по себе история требует того, чтобы все участвующие персонажи были членами Чёрной Руки. Если не у всех ваших игроков есть персонажи-черноруковцы, они должны создать (или получить) одного на время этой истории, который мог бы сопровождать «обычных» персонажей-черноруковцев в их поиске.

А правда в том...

Чёрная Рука – это маленькая, но чрезвычайно хорошо организованная фракция Шабаша, фанатичный культ Геенны, боевая элита – и у неё есть много секретов. Некоторые мы открыли в этой книге, на другие едва намекнули, а об остальных мы не говорим. Серьёзно, почему развлекаться должны только мы? Возьмите то, что здесь написано, немного подумайте, просмотрите несколько других источников – будь то другие приложения Беловолков, техно-триллер или шпионский роман, или пара хороших фильмов. Придумайте несколько идей, которые составят предысторию, добавьте глубины, изменений в метаплот, подходящих вам, или возьмите одну из идей, предложенных в книге, и развейте подробнее. Сделайте историю своей. Пусть она будет личной для вас и для персонажей ваших игроков.

Правда в том, что вы её создаёте.


JAMAKA

ДОПОЛНЕНИЕ: ПЕРСОНАЛИИ

Приведённые ниже персонажи должны обхватить диапазон возрастов, навыков и личностей, которые можно найти среди агентов Чёрной Руки. Используйте их как есть, считайте их шаблонами или просто позвольте им выступать в качестве отправной точки вашего собственного творчества.

Пётр «Питер» Андрейков

Эмиссар, кодовое имя «Уинтер»

Предыстория: Пётр Андрейков – первый ребёнок украинских родителей, родившийся в Америке – вырос аутсайдером. Его иностранное имя и застенчивый характер отделял его от других учеников в школах Хьюстона, куда он вступал. Его третировали как в дома – его отец издевался над ним, считая любое проявление эмоций немужественным и жестоко за это наказывал – так и в школе, другие мальчики. Однако вскоре последние поняли, что лучше оставить его в покое, потому что отчаяние, которое он не осмеливался проявлять дома, легко превращалось во внезапный и жестокий взрыв ярости всякий раз, когда другие дети толкали его.

Став старше, он увлёкся историями о серийных убийцах, психопатах и древних культах. Этот интерес к тёмной стороне человеческой природы привёл его к психологии, а затем – к работе в полиции. Он был прекрасным детективом – умным, наблюдательным, дотошным, но всё же чрезвычайно интуитивным, и, что превыше всего, упрямым. Эти таланты помогли ему в раскрытии нескольких громких убийств. К сожалению, они также начали пересекаться с амбициями одного анцилла-Тореадора, который склонялся к созданию криминальной империи.

Тореадор связал Андрейкова кровью, и рабство у вампира напугало молодого детектива так, как ничто раньше. Его беспокоило не столько служение, сколько странные упущения в суждениях, которые он понял, что допускает, иррациональные побуждения, под действием которых он действует. Его разум, его бастион, больше ему не принадлежал. Он стал более отвлечённым и беспечным, и однажды ночью его поймало в плен нечто такое, что было объяснить даже сложнее, чем его собственное недавнее поведение. Его пленительница, дуктус Тзимицу по имени Делорис, сначала думала развлечься с камарильской пешкой, но смелость, которую он проявил, столкнувшись даже с её самыми ужасными питомцами, заинтриговал её. Вместо того, чтобы позволить такому человеку зря пропасть с Тореадором, она решила Становить его в свой собственный клан.

Андрейков на удивление хорошо адаптировался к нежизни среди Шабаша. Жестокость была ему не чужда, и когда он привык быть на другой стороне того, что считал законом, его способность причинять боль возросла. Тем не менее, он никогда не мог полностью поддаться её удовольствиям, подобно

своим собратьям по стае. Он научился контролировать и направлять свою ярость. Когда он в полной мере осознал масштаб своего прежнего рабства, он выследил своего бывшего господина и устроил холодную мечть, сперва разрушив всё возможное из криминального «бизнеса» Тореадора, а затем поймал его в ловушку и уничтожил в его собственном убежище.

Но к сожалению, он не был создан для того, чтобы стать мастером Метаморфоз, как его Сир и её товарищи по стае Тзимицу. Его проницательное интеллектуальное любопытство было направлено больше извне, чем внутрь; он стремился узнать плоды творчества других разумов и душ, а не углубляться в загадки собственных, постоянно сплавляя и переплавляя себя. Так что мало кто сожалел о том, что он разорвал связи, когда доминион Чан, также заметивший его способности, пригласил его присоединиться к Чёрной Руке.

На сегодняшнюю ночь Андрейков – известный как «Уинтер» за своё хладнокровное поведение, белые волосы и бледные голубые глаза – служит одновременно священником стаи Друид-холма в Балтиморе и аналитиком разведки, следователем и стратегом Чёрной Руки. Он проводит ночи, изучая отчёты Боевых стай и шпионов, отправленных на территорию Камарильи, допрашивая смертных и немёртвых источников и отмечая подходящие цели как для операций Шабаша, так и для Чёрной Руки. Эти труды сослужили Шабашу хорошую службу в недавнем нападении на Ист-Кост. Он также использовал своё самоназначенное положение «переписчика» балтиморской Чёрной Руки, чтобы пополнить собственные знания о представителях, занятиях и устремлениях подсекты.

Образ: Если бы не сильная решимость на лице, бледные волосы и глаза Уинтера, а также его костно-белая кожа заставляли бы его казаться измождённым. Он получил Становление прежде, чем сидячая работа смогла изгладить результат физических тренировок полицейских; у него мускулистое, хотя и несколько компактное и невысокое телосложение. Он всё ещё предпочитает одеваться в костюмы, и многократные язвительные замечания, отпускаемые в его адрес *вато*, одетыми в вечно полуспущенные джинсы, почти не производят на него впечатления.

Советы по отыгрышу: Не то чтобы под этим невозмутимым видом ничего не скрывалось, просто разделение с кем-то чувств – это не та привилегия, которую вы склонны предоставлять. Вы оцениваете всё и всех откровенно критическим взглядом. Если вы заметите несоответствие в чьих-нибудь словах, позвольте ему ускользнуть, но вернитесь к этому вопросу позже в диалоге. Припирать людей к стенке стало такой привычкой для вас, что вы едва осознаёте, что делаете это. В последний раз, когда вы встречали Серафима, то чуть не учинили *ему* допрос с пристрастием. Повезло, что в тот раз вы смогли остановиться...

Клан	Тзимицу	**Сир**	Делорис
Натура	Судья	**Маска**	Судья
Становление	1969	**Внешний возраст**	примерно 35
Поколение	12	Персонаж: Пётр «Питер» Андрейков	

Атрибуты					
Физические		**Социальные**		**Ментальные**	
Сила	3	**Обаяние**	2	**Интеллект**	4
Ловкость	3	**Внешность**	2	**Восприятие**	5
Выносливость	4	**Манипулирование**	3	**Сообразительность**	3

Таланты	Бдительность 3, Атлетика 2, Рукопашный бой 4, Уклонение 2, Запугивание 3, Знание улиц 3, Хитрость 2
Навыки	Искусство Памяти 2, Маскировка 2, Вождение 2, Огнестрельное оружие 3, Холодное оружие 2, Безопасность 1, Скрытность 2
Знания	Образование 2, Знание Чёрной Руки 3, Расследование 4, Право 2, Лингвистика 1, Знание Шабаша 2

Дисциплины	**Прорицание** 3, **Изменчивость** 1
Дополнения	Членство в Чёрной Руке 1, Контакты 2, Наставник 2, Ресурсы 2, Ритуалы 2
Добродетели	**Сознательность** 1, **Самоконтроль** 3, **Смелость** 3

Моральность	Человечность 5	**Сила Воли**	7

Кэтрин Стоддард

Устранитель, кодовое имя «Вассар»

Предыстория: Родившуюся среди бостонской элиты, Катрину, казалось, ожидает обычное для привилегированных юных леди будущее: частная школа, светский бал, выпуск из Вассара, за которым, несомненно, последует брак с каким-нибудь выдающимся молодым человеком, которого ожидает соответствующее будущее. Однако, была в ней какая-то дикая стихийная жилка, и традиционные ожидания её угнетали. Зачем ей проживать жизнь в виде украшения и поддержки, когда она знала, что у неё есть способность стать кем-то важным самостоятельно? Она бросила колледж и начала зависать с более грубыми ребятами, которые «знали, как жить» – байкерами и уличными гонщиками, подогревавшими её страсть к высокой скорости и острым ощущениям.

Кэтрин хотела просто позлить свою семью, но как потом оказалось, её бунт одновременно задел и заинтриговал Томаса Картера Уинстона, одного амбициозного Вентру, которому только что даровали право на первое в его жизни Становление. Он почувствовал, что его привлекает её идеальное

семейное прошлое, ум и приятная внешность. Её яростная независимость была потенциальной проблемой, но он был уверен, что сможет успокоить её. На самом деле, перспектива выглядела приятно. Он заставил своих гулей совершить похищение, представив всё так, будто в преступлении виноваты её друзья, что одновременно послужило двум целям: объяснило её исчезновение и обрезало её связи со смертными. Подозреваемых впоследствии пристрелили при «сопротивлении аресту», что заставило судьбу Кэтрин Стоддард навсегда кануть в забвение.

Первая часть плана Уинстона прошла как по мановению волшебной палочки, и Кэтрин присоединилась к Клану Вентру. К сожалению, его оценка собственных чар не была столь же успешной. Она не поддавалась «укрощению», особенно когда узнала, что это существо похитило её затем, чтобы заставить занять именно ту роль, которую она уже отвергла. Прискорбно необходимые узы крови охладили худшие проявления её ярости… на время. Её гнев едва клокотал, пока кто-то ещё не заметил ситуацию Кэтрин и не сделал ей предложение, от которого она не смогла отказаться – освободить её от эгоизма Сира, включив её в ряды Отступников.

Шабаш планировал осаду этого города, и Кэтрин находилась в уникальном положении. У неё был доступ – через Сира и других Вентру – к жизненно важной информации о Сородичах города, от их угодий до предположительного расположения их убежищ. Привлеченная как риском игры в двойного агента, так и предвкушением расплаты, она согласилась сыграть свою роль. Двумя годами позже её содействие помогло Шабашу добиться доставляющей удовольствие победы, естественно, завершившейся резнёй. Сама она воспользовалась привилегией совершения Диаблери над своим Сиром.

Изначально Кэтрин завербовали в Чёрную руку из-за навыков быстрого вождения (её ценность как Камарильского крота была испорчена чёрными линиями в её ауре), но вскоре она проявила равноценную склонность к электронике, особенно к новомодным устройствам под названием «компьютеры». Со временем она научилась взламывать даже самые мощные системы безопасности, которыми столь многие вампиры Камарильи поспешили оборудовать свои убежища. В нынешние ночи она делит время между работой в качестве специалиста и несколько менее приятным (но жизненно важным) заданием по сбиванию новичков в боевые части Шабаша, приданию последним формы и обучению их принятию чудес технологии.

Образ: Кэтрин – это скала, об которую разбился не один неизлечимо бестолковый Сосунок. Хотя она не такая тощая, как современные стандарты супермоделей, у неё прекрасная фигура, милое округлое лицо и волнистые каштановые волосы (которые она обычно завязывает резинкой). И всё же ей как-то удаётся окружать себя унаследованными деньгами вопреки себе, даже несмотря на бесформенный камуфляж с распродажи и фланелевые рубашки, которые она носит.

Советы по отыгрышу: Вы можете быть невероятно культурны, когда это вам удобно – вы можете играть на фортепиано, говорить на французском и испанском, уравновешивать гонки конгресса и обсуждать летнюю погоду в Афинах. Конечно, это редко когда вам подходит. Вы чувствуете себя гораздо счастливей, отыскивая дыры в безопасности в Джава или копаясь под капотом своего маленького красного автомобиля с откидным верхом. На работе вы полностью серьёзны, не занимаясь фигнёй и не позволяя никому ею

заниматься. Вне работы, однако, вы расслабляетесь – ваше свободное время занимают быстрые тачки, громкая музыка, чёрная кожа и покер поздней ночью. Говорите с идеальным произношением и используйте множество словарных слов; это сделает ваши случайные и на удивление мастерские припадки вульгарности гораздо более впечатляющими.

Клан	Отступник Вентру	**Сир**	Томас Картер Уинстон
Натура	Искатель приключений	**Маска**	Директор
Становление	1956	**Внешний возраст**	примерно 25-30
Поколение	10	Персонаж: Кэтрин Стоддард	

Атрибуты

Физические		**Социальные**		**Ментальные**	
Сила	3	**Обаяние**	3	**Интеллект**	3
Ловкость	3	**Внешность**	3	**Восприятие**	3
Выносливость	2	**Манипулирование**	2	**Сообразительность**	5

Таланты	Бдительность 3, Атлетика 2, Рукопашный бой 4, Уклонение 3, Запугивание 2, Лидерство 2, Знание улиц 3, Хитрость 2
Навыки	Искусство Памяти 2, Взрывчатка 1, Вождение 4, Этикет 3, Танцы с огнём 1, Огнестрельное оружие 2, Холодное оружие 1, Исполнение 1, Безопасность 3, Скрытность 2
Знания	Образование 2, Знание Чёрной Руки 2, Компьютеры 4, Лингвистика 2, Политика 1, Знание Шабаша 2

Дисциплины	Доминирование 2, Стойкость 1, Присутствие 1
Дополнения	Членство в Чёрной Руке 2, Кон… Слуги 2
Добродетели	**Сознательность** 2, **Самоконт…**

Моральность	Человечность 4	**Сила Воли**	

Ва Чунь-Юэнь

Доминион и устранитель, кодовое имя Чан

Предыстория: Ва Чунь-Юэнь приехал в Калифорнию из провинции Гуандун в 1864 году, чтобы работать над строительством Центральной тихоокеанской железной дороги. То, что он

оставил там свою жену, которой предстояло столкнуться с голодом, захватившим их родину, было вопросом не выбора, а бедности; ему просто надо было как-то собрать достаточно денег, чтобы привезти её к себе, прежде чем она умрёт от голода. Он занялся опасной работой, ездя в корзине над склонами горы, чтобы поджигать фитили лёгких динамитных зарядов, а затем спешил назад, прежде, чем они взорвутся, но держался её и откладывал так много денег, как мог. (Правда, иногда желание сыграть в лотерею оказывалось слишком сильным, и конечно, он всегда проигрывал). Когда пять лет спустя железная дорога была построена, у него всё ещё не было достаточно денег, чтобы привезти к себе жену и сына, которого она родила вскоре после его отъезда, так что он занялся случайной работой в Сан-Франциско.

В конце концов пришёл час, когда Ва был способен заплатить за приезд своей семьи. В то время тонги учредили «подоходный налог» на импорт проституток из Китая, и они заставили Ва заплатить налог на его жену, хотя он уверял, что она не была женщиной свободных нравов. Они заставили всех других мужей сделать то же самое. Ва уже видел, как сильны тонги, чьё влияние увеличилось даже в лагерях рабочих железной дороги, но этот опыт заставил его прийти к выводу, что всё это время он работал не на тех работодателей. Он нанялся на работу к старику Хоп Сыну, став наёмным убийцей. Он хорошо справлялся с работой, но понял, что она не подходит для того, кто хочет долго жить, так что он начал продвигаться по карьерной лестнице, используя любую возможность, чтобы доказать, что он может оставаться хладнокровным так же хорошо, как жестоко сражаться, когда возникает необходимость.

К сожалению, долго жить ему просто было не суждено – по крайней мере, так, как он представлял. Его Становил Отступник Бруджа во время внезапно возникнувшей вражды между стаями анархов и молодыми шабашитами Калифорнии и Бахи. В то время обращали многих людей, чтобы возместить постоянные потери, и Ва понял, что его новая карьера была такой же скоротечной, как и старая. Когда Серафим Корвус из Чёрной Руки приехал на Вест-Кост, чтобы остановить бесполезную междоусобную жестокость и направить его на лучшие цели (например, на убийства камарильцев, вторгающихся с севера), Ва поспешил присоединиться к кругу его сторонников. Он продолжал Шабашу помогать выдворять камарильскую котерию, пытающуюся заявить свои права на Сан-Франциско. После кампании Серафим поддержал его вступление в Чёрную Руку. На данный момент Ва работает одним из самых опытных устранителей в подсекте. В отличие от многих, он никогда не специализировался на чём-то. Как он замечает, работа устранителя заключается в том, чтобы устранять, а конкретный метод – это уже вторичный вопрос.

У Ва было несколько политических и личных секретов, но главный среди них – это то, что он продолжает общаться со своей смертной семьёй. Он остаётся на связи со своими потомками (обычно называя себя кузеном или «сыном старого друга твоего отца»), и устраивает возможности, чтобы встретиться к теми, кто особо его впечатляет.

Образ: Ва цепляется за внешнее благородство викторианской эры. Он носит костюмы-тройки и шляпы. Его можно убедить одеться попроще, когда это кажется благоразумным решением для конкретной миссии, но даже в

джинсах он носит свои старые карманные часы, старые подарок от тонга. Он исключительно хорош собой и молодо выглядит, а двигается так, словно учился держать осанку (что так и было). Его аура значительно потемнела от нескольких Диаблери. В его речи всё ещё слышится очень лёгкий кантонский акцент.

Советы по отыгрышу: Ваша смертная жизнь в недвусмысленных выражениях объяснила вам, что скрываясь под маской вежливости, которую предпочитает общество, человечество так и не покинуло джунгли. Если когда-нибудь появлялась опасность, что вы забудете этот урок, ваше проклятье Бруха служило болезненным напоминанием. Однако для вас эта ужасная правда значит лишь то, что тем более важно людям придерживаться манер. Они – всё, что делает существование терпимым, а сплочённость секты – возможной. Вы вежливы, вы вежливы, и даже тогда, когда люди вас провоцируют, вы безупречно вежливы. Однако когда вы наконец взрываетесь – или если находитесь в ситуации, когда время для манер уж точно прошло – то способны на удивительную жестокость.

Клан	Отступник Бруха	**Сир**	«Золотая чаша» Дан
Натура	Браво	**Маска**	Традиционалист
Становление	1872	**Внешний возраст**	чуть больше 30
Поколение	9	Персонаж: Ва Чунь-Юэнь	

Атрибуты

Физические		**Социальные**		**Ментальные**	
Сила	5	**Обаяние**	3	**Интеллект**	4
Ловкость	4	**Внешность**	3	**Восприятие**	3
Выносливость	5	**Манипулирование**	3	**Сообразительность**	5

Таланты	Осведомлённость 3, Атлетика 3, Рукопашный бой 5, Уклонение 2, Запугивание 4, Лидерство 3, Знание улиц 3, Хитрость 1
Навыки	Искусство Памяти 3, Взрывчатка 3, Этикет 4, Огнестрельное оружие 4, Холодное оружие 5, Безопасность 2, Скрытность 4
Знания	Образование 2, Знание Чёрной Руки 3, Компьютеры 1, Финансы 3, Расследования 2, Лингвистика 3, Оккультизм 1, Политика 2

Дисциплины	Прорицание 1, Стремительность 3, Доминирование 2, Затемнение 1, Могущество 3, Присутствие 2
Дополнения	Союзники 3, Членство в Чёрной Руке 5, Контакты 4, Стадо 1, Ресурсы 4, Слуги 3, Статус Шабаша 4
Добродетели	**Сознательность** 2, **Самоконтроль** 3, **Смелость** 5

Моральность	Путь Соглашения Чести 5	**Сила Воли**	7

Инграм Фрайзер

Доминион и шакар, кодовое имя «Фальстаф».

Предыстория: В дневнике, который хранит при себе секретарь сэра Фрэнсиса Уолсингема, шпиона Её Величества Королевы Елизаветы I, есть запись: «Сегодня я выходил прогуляться и нанял простачка.» Вероятно, Инграм Фрайзер был примерно таким человеком, которого он имел в виду.

На самом деле, Фрайзер начал служить Томасу Уолсингему, кузену и помощнику Фрэнсиса, вскоре после этого. Для обоих мужчин тот факт, что они теоретически служили своей стране на высочайшем уровне разведки, отнюдь не значил, что они не могут заняться парой побочных дел, таких как выдуривание у богатых, но наивных деревенских помещиков их сбережений.

Хотя он сам не питал ни малейшего интереса к чему-то более философскому, чем несколько строчек поэзии, с помощью которых он соблазнял купеческих дочек, Фрайзер вступил в контакт с одними из лучших умов своих дней из-за того, что его наняли на секретную службу. Ди, Роли, Марло, Бэкон, Хэрриот и другие люди, по слухам являвшиеся частью загадочного общества «Школа ночи», которое также ассоциировали с семьёй Уолсингема. В общей сложности их интересы варьировались от всего оккультного до поэзии, криптографии, науки и Нового Мира.

Один Носферату сильно заинтересовался работой Фрайзера. Казалось безумием давать Становление таким известным гениальным людям, но возможно, достаточно было бы просто получить их работы и втайне их изучить. Он связал Фрайзера кровью и заставил его шпионить за его прежними господ и их близкими друзьями. С помощью даров, которые пробудила в нём витэ, Фрайзер смог красть документы из их кабинетов и библиотек. И хотя он никогда не просил о Становлении, он всё равно «заработал» его своими усилиями.

Фрайзер давно считал себя агентом, обладающий прекрасными навыками и смекалкой, но политика, которую Носферату из этой норы проводили в Лондоне, заставила махинации между испанским, английским и французским престолом казаться детской игрой. Главным среди ублюдков этой норы было существо по имени Уорвик, и вскоре Фрайзер надёжно увяз в жестоких манипуляциях Уорвика. На самом деле, он чуть не подвергся Окончательной Смерти за преступление, которое на самом деле совершил Уорвик.

Молодой Носферату сбежал в Нью-Йорк, чтобы присоединиться к Шабашу, и вскоре – к Чёрной Руке (в конце конце, интриги всегда были его единственным талантом, а что такое Джихад, как не потрясающая интрига, ждущая, пока её взломают?). Но спустя полных два столетия он был

встревожен, когда обнаружил, что всё же не убежал от Уорвика. Печально известное существо прибыло в Новую Англию в 1895, и вместе со своими отрядами, состоящим из Вентру и Малкавиан, он попытался сделать всю Новую Англию своими эксклюзивными охотничьими угодьями.

Поэтому у Фрайзера была даже более личная причина, чем у большинства, присоединиться к беспрецедентному союзу между Камарильей и Шабашем, который поспешно заключили, чтобы в 1990 году согнать Уорвика с его насеста. Даже после этого он продолжил помогать Шабашу удержать то, что он столь недавно обрёл – и вернуть то, что он столь недавно потерял, то есть, Нью-Йорк.

Образ: Фрайзер выглядит так, словно в ночь своего Становления он утонул, словно крыса, и каким-то образом застыл в таком состоянии. Его плоть одутловатая и на ней синеют мшистые участки, волосы висят, словно куски пластыря, а водянистые глаза выпирают из орбит. Он всё ещё носит золотую серьгу в проколотом уже. Одевается в... на самом деле, что угодно. Многие из его товарищей-агентов отдают ему свою старую одежду, потому что не могут выносить гниющих тряпок, в которых он в противном случае появляется. В последнее время он начал носить кепку янки, что предположительно является признаком его намерения вместе с силами Шабаша ворваться в Нью-Йорк в одну из грядущих ночей.

Советы по отыгрышу: Вы, несомненно, не тупица, но всё же чрезвычайно простодушны. Вообще-то, вы, по сути, отброс – типичный головорез. Секреты, ложь и заговоры – единственные вещи, которые вас интересуют. Вы давно узнали, что все реальные вопросы власти и выживания решаются именно в таких тайных сделках. Ваша преданность идеологии Руки искренняя, но корыстная; это просто значит, что вы почувствовали себя вправе следовать за избранной вами карьерой. Несмотря на недавние неудачи Чёрной Руки, вы остаётесь довольно весёлым. В конце концов, вы в своей стихии. Ваша речь всё ещё изобилует причудливыми словечками времён Елизаветы, если только вы не пытаетесь намеренно защитить себя, и хотя вы не Марло (хмф!), у вас, можно сказать, есть талант к оскорблениям.

И всё же, хотя предполагаемые секретные агенты Руки стремятся занять место в вашей впечатляющей сети, они также боятся вашей паранойи (и не зря). Вы явно неспособны расценивать окружающих не в качестве механизма амбиций. Вы называете и близких, и незнакомцев предателями при малейшем мыслимом доказательстве, и многие знают (но не могут убедительно доказать), что вы регулярно предаёте оных постыдной Окончательной Смерти.

Клан	Носферату	**Сир**	Невилл из Кента
Натура	Ловкач	**Маска**	Архитектор
Становление	1593	**Внешний возраст**	неопределённый
Поколение	8	Персонаж: Инграм Фрайзер	

Атрибуты

Физические		**Социальные**		**Ментальные**	
Сила	3	**Обаяние**	2	**Интеллект**	3

Ловкость	5	**Внешность**	0	**Восприятие**	5
Выносливость	4	**Манипулирование**	4	**Сообразительность**	4

Таланты	Бдительность 4, Атлетика 2, Рукопашный 4, Уклонение 5, Экспрессия 2, Запугивание 3, Знание Улиц 5, Хитрость 5
Навыки	Знание Животных 3, Искусство Памяти 5, Ремёсла (колёсный мастер) 1, Огнестрельное оружие 3, Холодное оружие 4, Безопасность 4, Скрытность 5, Выживание 2
Знания	Образование 2, Знание Чёрной Руки 4, Компьютер 3, Расследование 5, Лингвистика 4, Оккультизм 2, Политика 3

Дисциплины	Анимализм 3, Прорицание 4, Затемнение 5, Могущество 3, Квиетус 1
Дополнения	Союзники 2, Членство в Чёрной Руке 5, Влияние 2, Ресурсы 3, Слуги 2, Статус Шабаша 3
Добродетели	**Убеждённость** 2, **Инстинкты** 4, **Смелость** 3

Моральность	Путь Каина 3	**Сила Воли**	6

Генри Лавенант

Доминион и шакар, кодовое имя «Лаокун»

Предыстория: Генри Лавенант держит в большом секрете своё прошлое как смертного. Иногда он намекал, что его Становили в месте, которое сейчас называется Монте Карло, но неясно, было ли это местом его рождения. Слышали, что Кардинал Полонья обсуждал отвратительные манеры этого конкретного вампира, так что он наверняка был низкого происхождения. Кроме того, слышали, что Полонья говорил множество неприятных вещей о Лавенанте. По всей видимости, эти двое, фигурально и буквально выражаясь, в глотке друг у друга сидят ещё с тех пор, как они впервые встретились в старом Нью Йорке.

Лавенант приехал в Нью-Йорк в позолоченный век и быстро сделал себе имя. В отличие от многих шабашитов, он не гнушался использовать смертных, чтобы получить то, что хочет, и был в равной степени готов выглядеть задирой из трущоб или богатеньким *парвеню*[17], чтобы наладить контакты. Он просил у Корнелиуса Вандербилта советы насчёт акций, щедро жертвовал средства Церкви Плаймаут, присматривал за зарождающейся ирландской уличной бандой, приведя её к процветанию, и

[17] Парвеню – выскочка.

даже покупал предметы искусства, которое не понимал, просто чтобы запустить пальцы в различные сферы городской жизни. Конечно, всё это делалось без особого чувства человечности. Он использовал более высокие слои смертного общества, чтобы спонсировать свои предприятия, и низшие – чтобы присматривать за своими коллегами-шабашитами без того, чтобы это было заметно.

Рука не могла не заметить или не восхититься тем значительное количество врагов Лавенанта вроде как переживали Окончательную Смерть или что-то такое, но исключительно этого факта не было достаточно, чтобы рекомендовать его для вступления. Затем доминиону, посетившему город, не посчастливилось оказаться без убежища за пару часов до рассвета, и Лавенант предложил ему гостеприимство. Эти двое не спали ещё некоторое время после рассвета, и в ходе их длинного диалога доминион узнал кое-что очень интересное об Лавенанте. Несмотря на (или, возможно, из-за) его торговой деятельности это было существо, отчаянно ищущее что-то, во что можно было верить. Возможно, также чувствуя себя несколько обязанным ему, доминион согласился связать Лавенанта и одним из наблюдателей местной Руки. Лавенант мог сразу начать, если бы захотел.

На самом деле, он так и сделал. Он смог доказать свою полезность Руке, какое-то время послужив шакаром, а затем собравшись стать доминионом. Когда Полонья делал первые вылазки в регион США, который он однажды ночью будет курировать кардинал, он несколько раз приезжал в Нью-Йорк. Он и Лавенант начали трепать друг другу нервы с самого начала. Хотя казалось, что определённой причины тому нет – оба клялись, что просто не переваривают друг друга, как не смешиваются масло и вода. (Другие более старые шабашиты самодовольно усмехались, говоря, что это наверняка просто значило, что Полонья гораздо сильнее был похож на Лавенанта, чем этот испанский аристократ хотел признать. Тем не менее, эти двое Каинитов действительно не могли сильнее быть непохожи по поведению: Полонья честный, спокойный и похожий на солдата; Лавенант – вальяжный и грубый).

К огромному разочарованию Лавенанта, Полонья всё-таки смог заполучить место кардинала над «восточными территориями», и Лавенант больше не мог помешать более старшему Ласомбра вмешиваться в дела Нью-Йорка, хотя он определённо продолжал пытаться. Ходят слухи, что его смертная сеть связей сообщила о том, что Камарилья планирует нападение на Нью-ЙОрк, и он пытался предупредить Полонью, но его совет в этой области был проигнорирован так же, как и в любой другой. Другие более мрачные слухи предполагают, что, возможно, Лавенант *хотел* увидеть, как Полонья потеряет город, даже ценой потери его для себя. Они утверждают, что он утаил часть известных ему сведений или как-нибудь ещё преднамеренно неприятно проявил себя при предупреждении, чтобы добиться от кардинала худшего из возможных ответов.

Лавенант сейчас дистанцируется от подобных разговоров. Люди будут верить в то, во что хотят, согласно их собственным предубеждениям. В изгнании вниз по побережью он продолжает служить доминионом и шакаром. Хотя эффективность его работы снизилась из-за потери смертных контактов, бывших его единственным самым значительным активом, он всё ещё чрезвычайно сильный и хитрый Каинит, и он может добиться успеха вновь... Вне зависимости от того, что случится со сражённым Полоньей.

Образ: Лавенант большой и мясистый (хотя не жирный), неряшливый и проклятый постоянной четырёхдневной щетиной, и его вид полностью совпадает с его хамским поведением. Если на нём галстук – он висит криво; если видны его носки – они не подходят друг к другу (то, что он дальтоник, тоже не очень помогает). В каком бы настроении он ни был, плохом или хорошем – его голос всегда непростительно громкий, и как если бы этого было недостаточно – он непрерывно курит самые отвратные коптящие сигареты, известные человечеству. Однако, когда он не говорит или не курит, он может передвигаться довольно ненавязчиво, что его жертвы узнают слишком поздно.

Советы по отыгрышу: Многие из ваших коллег-Ласомбра предполагают, что это всё – большая постановка, призванная заставить людей недооценивать вас, что совершенно не является правдой. Вы действительно хотите нравиться окружающим, и что достаточно невероятно – людям вы *действительно* часто начинаете нравиться, несмотря на их здравый смысл. Вы просто со временем берёте их измором. Любой, кто достаточно долго послушает вас, понимает, что вы пугающе умны и любите Руку, словно отца и мать. К своим смертным контактам вы относитесь как фермер – к своему ценному борову. Вы вложились в них, возможно, даже относитесь к ним несколько сентиментально, но в конечном счёте они существуют для того, чтобы быть убитыми.

Клан	Ласомбра	**Сир**	Ямина бинт Галиб
Натура	Дитя	**Маска**	Ловкач
Становление	1835	**Внешний возраст**	чуть больше 40
Поколение	7	Персонаж: Генри Лавенант	

Атрибуты

Физические		**Социальные**		**Ментальные**	
Сила	4	**Обаяние**	1	**Интеллект**	6
Ловкость	4	**Внешность**	2	**Восприятие**	4
Выносливость	5	**Манипулирование**	5	**Сообразительность**	3

Таланты	Атлетика 2, Рукопашный бой 5, Уклонение 4, Эмпатия 1, Запугивание 3, Лидерство 2, Знание улиц 6, Хитрость 5
Навыки	Искусство Памяти 4, Маскировка 2, Вождение 2, Огнестрельное оружие 4, Холодное оружие 3, Безопасность 4, Скрытность 5, Выживание 2
Знания	Знание Чёрной Руки 3, Компьютеры 2, Финансы 4, Расследование 4, Лингвистика 3, Политика 2

Дисциплины	Доминирование 3, Власть над Тенью 4, Могущество 3, Квиетус 2
Дополнения	(большинство из них были выше до падения Нью-

	Йорка…) Союзники 2, Членство в Чёрной Руке 5, Контакты 2, Стадо 1, Влияние 2, Ресурсы 5, Слуги 3, Статус Шабаша 1		
Добродетели	**Убеждённость** 2, **Инстинкты** 4, **Смелость** 2		
Моральность	Путь Каина 4	**Сила Воли**	9

Казимир Савостин

Действующий Серафим, кодовое имя «Хурул»

Предыстория: Самые ранние воспоминания Казимира – это смутные образы казарменного общежития, которое он делил со своими братьями, но ничего о матери или об отце. Он помнит отработку трудных физических упражнений, часы, проведённые над книгами, бесконечное повторение уроков, отчаянные попытки добиться признания от господ, обучавших их. Он также помнит, как тех, кто не оправдывал стандартов господ, вызывали из классной комнаты, и даже их кровати в общежитии исчезали так, как будто их никогда и не было. Ко времени, когда он стал молодым человеком, класс уменьшился больше чем наполовину – до всего лишь дюжины. Тех, кого остались, затем учили продвинутому рукопашному бою, вооружению, верховой езде, искусству фехтования. Они научились вспоминать услышанные диалоги слово в слово, решать сложные логические головоломки, и превыше всего – повиноваться слову лорда без колебаний и вопросов. В конце обучения учеников осталось всего четверо. Они знали, что лучше не спрашивать, что случилось с остальными.

Прежде наградой за хорошую работу всегда была женщина, с которой надо было зачать больше слуг для господ, или, возможно, Поцелуй от лорда. Но последней наградой для четырёх избранников был дар мёртвой воды и перенесение их в жизнь после смерти. Они не должны были разделить с лордом его домен; в ночь их смерти и перерождения они были погребены в чужой земле. Становление им дали с особой целью: пересечь огромное расстояние, чтобы прибыть в Новый Свет и там шпионить для своего лорда среди вампиров Шабаша.

Это было время хаоса, время, когда опытный молодой вампир мог очень быстро добиться большого успеха. Казимир стремился к членству в Чёрной Руке и получил его за первые двадцать лет после прибытия. В действие была введена вторая фаза плана его Сира. Коллега его Сира, древний Ижим абд'Азраэль, пришёл к Казимиру и завершил его принятие в «истинную» *manus nigrum* – в Таль'маэ'Ру, которая внедрилась в Чёрную Руку в попытке

подорвать её деятельность. Двойное существование Казимира началось всерьёз.

Больше двух столетий Казимир верно служил Таль'маэ'Ре, подчиняясь приказам своего Сира, находящегося вдали (хотя такого приказа не поступало больше 60 лет), и своего наставника Ижима. Было трудно одновременно быть верным сыном Таль'маэ'Ры и казаться верным сыном Шабаша и Чёрной Руки, но затем он научился приспосабливаться к любым противоречиям, необходимым для исполнения своего долга.

Хотя его также научили ненавидеть искусство лепки плоти как что-то дьявольское, у него не было выбора, кроме как разделить чашу Братания с другими представителями своего Клана, которые свободно предавались к изменению своих форм так, как им хотелось, тем самым отравляя его собственную кровь. Однажды вечером он проснулся и понял, что лишь слегка сконцентрировавшись и потянув, он может удлинить свои пальцы... и к его огромному изумлению, он почувствовал себя... удовлетворённым. Это казалось *естественным*, как мучиться от долгого зуда, а затем наконец почесаться. С тех пор Казимир стал мастером в изменении собственной формы (он не чувствовал необходимости практиковаться на ком-то ещё), хотя жалеет, что ему пришлось убить последнего из своих выживших братьев, когда этот брат обнаружил, что Казимир тайно потворствует своему новому пороку. К счастью, Ижима никогда не заботило, какие Тзимисские искусства практиковал Казимир. Его волновало лишь абсолютное повиновение, и это было тем, что долг и страх Казимир заставили его предложить от всего сердца.

Когда Енох пал, Казимиру снилось это днём, и когда он проснулся, его горло саднило от крика. Однако впоследствии, особенно после Недели Кошмаров, он пришёл к новому заключению. Всемогущая, всесильная Тальмаэра всё это время ошибалась. Ошибалась насчёт Изменчивости, ошибалась насчёт Допотопных – ошибалась насчёт всего. Вероятно, Чёрная рука была лучшей надеждой для всех Каинитов, а он помогал подрывать деятельность его потенциальных спасителей почти два столетия.

Промучившись несколько месяцев, разрываемый между страхом разоблачения и страхом возмездия Ижима, если бы древний вернулся и узнал о неверных мыслях Казимира, он наконец сломался и признался во всём Джалану-Ааджаву в обмен на помилование – и защиту. Джалан даровал ему и то, и другое. Не то чтобы Серафим когда-нибудь был всепрощающим, но он понимает, как такой перебежчик может быть полезен для него – особенно такой перебежчик, который настолько хорошо разбирается в знании Ноддистов. Продержав незадачливого Тзимицу под «домашним арестом» несколько месяцев, вытягивая детали признания, он сделал Казимира действующим Серафимом. Его выбор гарантирует, что не смотря ни на что, у него есть влияние на больше чем половину совета. Со своей стороны, Казимир даже не начинал думать о том, чтобы не согласиться с этим планом, хоть его и волнуют реальные намерения Монгола.

У Казимира есть и другие проблемы. Главной из них являются его поставки могильной земли, которая за два столетия поистратилась и быстро заканчивается. Он так и не выяснил источник земли в его гробу, хотя ему сказали, что её взяли из Нового Света. Гробы его братьев не приносят ему

пользы; их земля точно была взята из других место. Он спонсировал геологические исследования образцов почвы по всей территории США, Мексики и Канады, но пока не нашёл нужной земле. Обнажаясь перед каждым рассветом и заворачиваясь в льняной саван, который он надевает, ложась в «кровать» в своей пустой комнате для сна, он отчаянно гадает. Возможно, почва всё-таки взята с его старой родины, и это уловка его Сира, с помощью которой он защищается от предательства?

Образ: Казимир ростом 5 футов 6 дюймов[18] (высокий по меркам 18 столетия, которые, к сожалению, больше не котируются). У него есть маленькая аккуратная бородка, тёмные волосы по плечи, заплетённые назад в косичку, и множество свободных длинных рубашек и узких брюк или джинсов. Его акцент появляется и исчезает тогда, когда ему это удобно – иногда неплохо, когда тебя принимают за приезжего. Его худое красивое лицо редко выдаёт какие-нибудь эмоции. На самом деле, он редко *чувствует* эмоции, которые действительно может распознать.

Советы по отыгрышу: Вы прекрасный джентльмен Века Просвещения – умелый фехтовальщик и наездник, элегантный, образованный и изысканный, хотя ваша почти отчаянная въедливость не была бы модной в период Рококо. У вас эйдетическая память, так что вы редко забываете то, что видели или слышали, каким бы незначимым это не казалось. Но как бывший ревенант, вы всё ещё не слишком часто думаете самостоятельно. Это пугает. Что, если вы примете неправильное решение? Что-то в вашей искорёженной психике всё ещё ожидает наказания за это...

Клан	Тзимицу	**Сир**	Андрас Толди
Натура	Мастер выживания	**Маска**	Кающийся
Становление	1790	**Внешний возраст**	чуть за 20
Поколение	7	Персонаж: Казимир Савостин	

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	4	**Обаяние**	2	**Интеллект**	4
Ловкость	4	**Внешность**	3	**Восприятие**	5
Выносливость	3	**Манипулирование**	4	**Сообразительность**	3

Таланты	Бдительность 4, Атлетика 3, Рукопашный бой 4, Уклонение 2, Эмпатия 1, Хитрость 4
Навыки	Знание животных 2, Искусство Памяти 5, Маскировка 3, Этикет 3, Огнестрельное оружие 3, Фехтование 5, Верховая езда 4, Безопасность 2, Скрытность 4, Выживание 1

[18] 167,5 см.

Знания	Образование 3, Знание Чёрной Руки 4, Экспертное знание (Знание Таль'маэ'Ра) 4, Расследование 4, Лингвистика 5, Медицина 1, Оккультизм 4, Политика 2, Наука 2

Дисциплины	Анимализм 2, Прорицание 4, Стремительность 1, Стойкость 1, Могущество 2, Тзимисское Колдовство 3, Некромантия 1, Изменчивость 2
Пути Колдовства	Пути Крови 3, Пути Духа 3, Пути Огня 2
Пути Некромантии	Путь Склепа 1, Путь Праха 1
Дополнения	Членство в Чёрной Руке 6, Контакты 3, Влияние 2, Наставник 5, Ресурсы 2, Статус Шабаша 3
Добродетели	**Сознательность** 1, **Самоконтроль** 4, **Смелость** 3

Моральность	Путь Соглашения Чести 4	**Сила Воли**	6